WEEKLY

FFⅣに新バージョンが登場するぞ!!

# ファミコン通信

1991 10・4

280yen



速報2本立て

人気急上昇、戦国シミュレーション

## 乱世の覇者

シャイニングシリーズ第2弾、話題の新感覚RPG登場!

## シャイニング・フォース

FFの日々

スクウェア最新作独占キャッチだ!!!

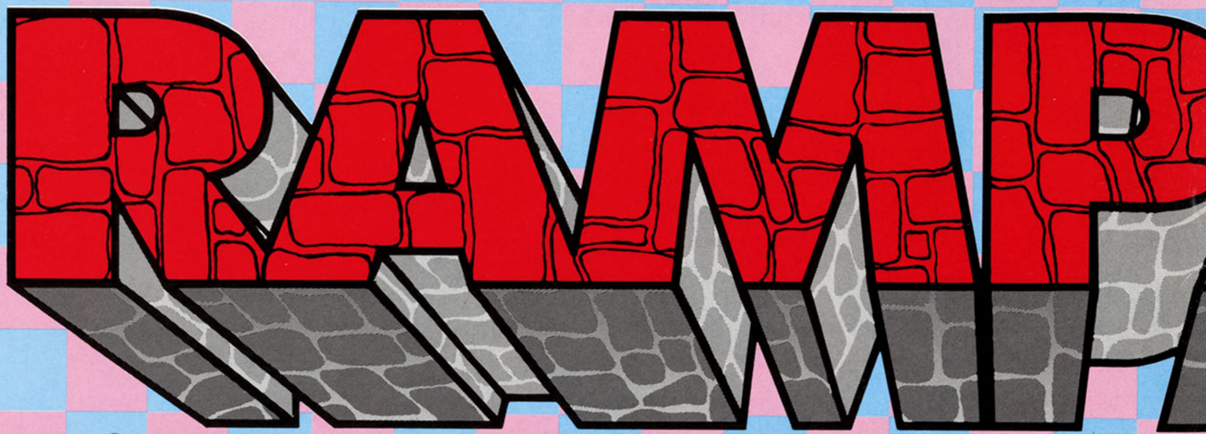
## FFⅣイージータイプ&ロマンシングサガ

©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

KONAMI

知的戦略
シミュレーション

# ランパ



© KONAMI 1991

## あなたにだけは、負けたくない。

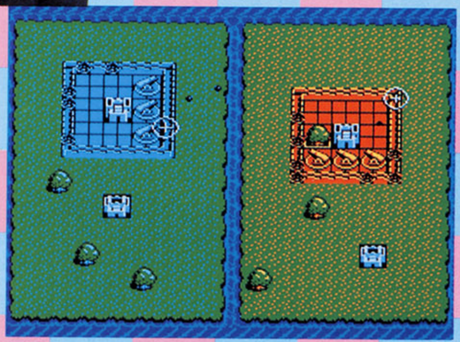


テレビでお馴染みペドロ名人とコナミのちゃっかり娘、
早坂さんが「ランパート」でついに対決。
コナミのナンバーワンはいったいどっち？



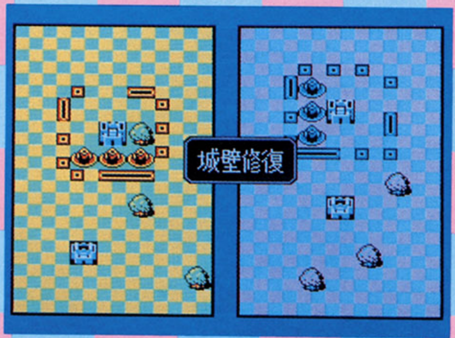

早「ペドロになんか負けないわ！」
ペ「No.1はこのペドロ様さ。」

**戦闘準備。城の位置決定、砲台の設置等、ここで勝敗が大きく左右されるぞ。**



早「えーいっ！砲弾みだれ打ちの術。」
ペ「あーっ、ひ…ひどい。」

**目下戦闘中。修復しにくいポイントを徹底的に叩け。**




早「やってくれたわネ。でもダイジョーV。」
ペ「てんでめちゃくちゃ…。」

**戦闘終了。ダメージの状況は？早速修復に取り掛かれ。**




1Pシナリオモードには、難易度の違う4つのシナリオがある。自分の腕にあったシナリオを選択せよ。



**プラクティスシナリオ**
ランパートのレクチャーを受けながらゲーム進行。初心者はまずここからだ。



**「赤ずきんちゃんとタムくん」(イージー)**
いよいよ本格的なシナリオで戦闘開始。まずは赤ずきんちゃんを、無事におばあさんの家まで送ろう。

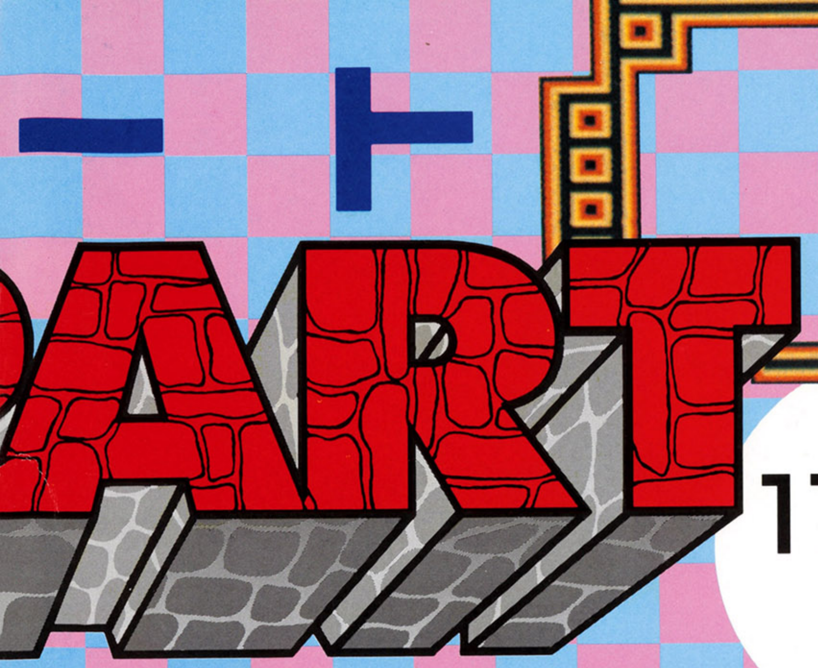


**「ドラゴンマスターズ」(ノーマル)**
邪悪なドラゴンが蘇ろうとしている。いろんなアイテムを手に入れて、ドラゴンを完全復活の前に封印するのだ。



**「覇王への道」(ハード)**
いよいよ最終シナリオ。君は戦国時代の名将、織田信長となり天下の覇王を目指すのだ。

**コナミ株式会社**
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30

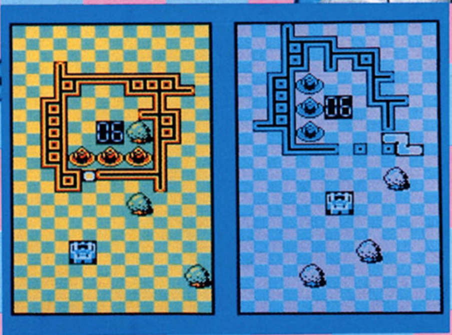



# 11月8日発売

©ATARI GAMES. ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

**5,800円(税別)**





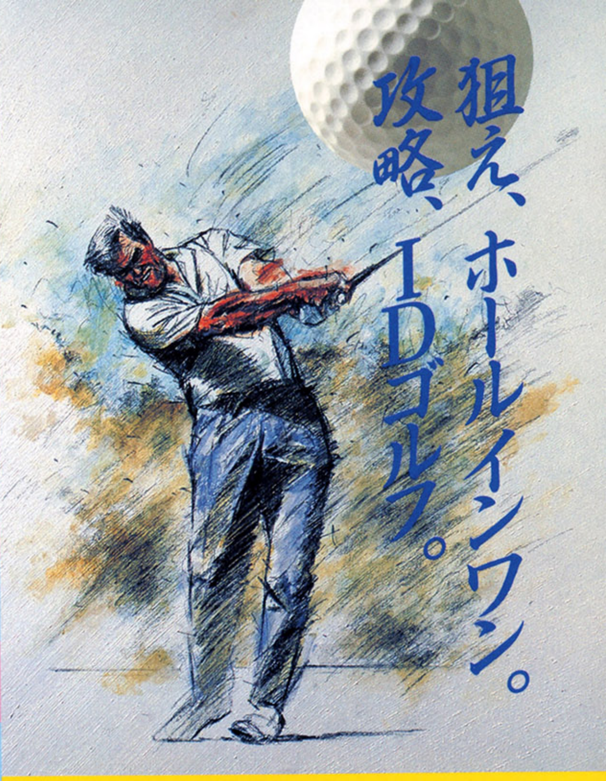



早「これを置いて完璧よ。」
ペ「じ、時間がなぁーい。」
**修復タイム。確実に城壁をつなげて、領土を拡張せよ。**

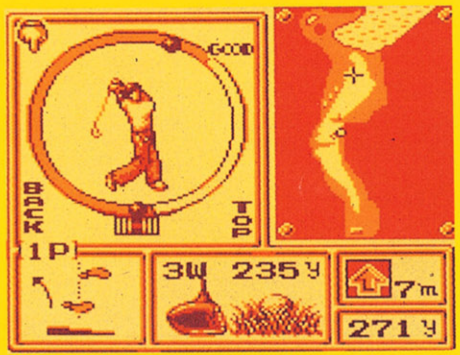
早「やったー。早坂の勝ちい!」
ペ「も、もう一回勝負だー!」
**勝敗決定。敗者はくやしさをバネにして勝利を目指せ。**

## 理論だけじゃない。反射神経だけでもない。
## 正確で素早い判断力が勝利へのキーワードになる。
## トータル・タクティカル・シミュレーション、
## それが「ランパート」だ!

- ■プレイヤーの腕によってシナリオを選べる“1Pシナリオモード”。
- ■ハマリまくって熱くなる“2P同時プレイ”。
- ■好みの操作環境をセレクト。多彩な“設定モード”。




「トーナメント」「プラクティス」「マッチプレイ」と、ゴルフの醍醐味をポケットサイズで再現。ラフあり、ライあり、ウォーター ハ ザードあり、バンカーありと、大自然が創り出した全36ホールがあなたを待つ。




ショット画面では、①ボールを飛ばす方向②クラブ選択③スタンス④ショットの順番で入力していきます。

ゲームボーイ用ソフト
## 11月1日発売予定
3,800円(税込)

コナミックゴルフ
# KONAMIC GOLF™

© KONAMI 1991
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000 〈関東〉東京03(3262)9110 〈関西〉大阪06(334)0399 〈北陸〉新潟025(229)1141 〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 志布志0994(72)0606 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。



SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
バトルコマンダー
八武衆、修羅の兵法
12月発売予定
スーパーファミコン用ROMカートリッジ 8M+256K S-RAMバックアップ
予価¥9,800(税別)
みなさまよーく ご存知のここが戦場 です。✖●
© 創通エージェンシー・サンライズ・ダイナミック企画・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN



THE最強
こいつがSGの常識を超えた!!
今ここに、シミュレーション最強のゲームを発表しよう。名付けて「バトルコマンダー」〈八部衆、修羅の兵法〉。単調になりがちな戦略シミュレーションにアイテム、レベルアップ等を取り入れ、R・P・Gの雰囲気であきのこないキャンペーンシステムを完成。プレイヤーが考えてる間にも敵は攻めてくるリアルタイム・シミュレーション方式を採用し、パラレルシナリオで30以上ものシナリオが楽しめる。バトルシーンは3D回転・拡大縮小グラフィックで迫力の展開を見る。内乱、クーデター、スパイ、天変地異などイベントも豊富。キャラクターは人気のスーパーロボット総勢80種以上。スーパーファミコンならではのスピードと高度なグラフィックでプレイヤーを圧倒するのは間違いなし!!
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です
BANPRESTO



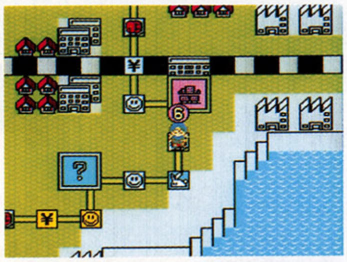
SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スクウェアのスーパーファミコン
第二弾は、年末発売です。
「ファイナルファンタジーIV」に続いて、またまた超大型RPGが登場！
スーパーファミコン用ソフト
ロマンシング
サ・ガ
ゲームボーイで人気のRPG「サ・ガ」が新ストーリーでスーパーファミコンに登場！
ゲームボーイのサ・ガ伝説は、ついに完結！
〔完結編〕
サ・ガ
Sa・Ga3
時空の覇者
©1991 SQUARE ©小林智美
SQUARE
株式会社スクウェア
〒107 東京都港区赤坂7-6-38 アルファベットセブンビル
ゲームボーイ。は任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY

WEEKLY ファミコン通信

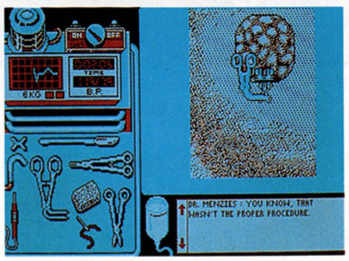
# CONTENTS

1991 10・4

COVER Illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT&SHADOWS, INC.
Design/YASUYUKI YAMADA
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
COPYRIGHT ©1991 by ASCII Corporation.
本誌掲載記事の無断転載・複製を禁じます。法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。
発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)









## COMIC



## COLUMN



価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

## GAME INDEX

©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

SHOW

# 欧州ゲーム界が大英帝国に大集結したのだ！




⬅会場になったアールスコート。日本でいえば幕張メッセ!?

9月5日から8日の間、イギリスはロンドン市内のアールスコートにおいて'91コンピューター・エンターテイメント・ショーが開催された。名前だけを聞くと、コンピューター関係のなんやら難しそうな展示会を思わせるけど、じつは、展示物のほとんどがゲーム関係という、めちゃくちゃにやわらかいショーなのだ。

ヨーロッパの家庭用ビデオゲームの状況はというとセガのマスターシステムが中心。昨年の9月にメガドライブが発売されたものの、各ソフトメーカーはマスターシステム用のソフトを作り続けている。日本とは違って、16ビット機登場後も8ビット機の人気は健在だ。

「ここがヨーロッパの特徴的なところです。ユーザー層が完全に二分されてて、8ビット機のユーザーは16ビット機が出た後もマスターシステムを愛してくれているようです」(セガ海外事業部　林氏)

前にこのページで書いたように、こうして作り続けられているマスターシステム用のソフトの一部が、ゲームギア用のソフトとして日本にも上陸しているわけだよね(『ミッキーマウス』や『ＧＧ忍』なんかがそう)。ヨーロッパでは、来年にも『ソニック』の8ビット版が発売されるという話。日本でも来年の1月にゲームギア版の「ソニック」が出るから、同じ時期になるかな？

さて、今回のショーなんだけど、これがどうも、ちょっとパッとしない。任天堂やセガが独自のブースを出展してないほか、おもだったヨーロッパのメーカーがショーに出品せずに、近くのホテルのスウィートルームを借りきって独自に展示をしているんだ。あれ、せっかく意気込んで取材に出かけたのにどうしちゃったんだろう？




⬆欧米で大人気のシンプソンズが、会場をねり歩いていた。なんかヘンな感じ。



⬆ヨーロッパで発売されているゲームの数々。まん中にあるのはゲームギアだね。

「4月にも同じようなショーがありますし、今回のショーには、みんなあまり力を入れてないようですね。それに1ブロックあたりの出展料が300万円っていうのも、かなりのネックになってるんじゃないですかね」(イマジニア　神藏孝之社長)

そう、日本から出展しているのはイマジニア、たった1社なのだ。なんか、さみしいよね。

「今、ヨーロッパのマーケットは揺れているんですよ。ついに任天堂が本腰を入れてきましたしね。各メーカーは、どっちにつくかでけっこう悩んでるんじゃないかな。いくら今の段階でセガの力が強いといったって、任天堂の力はみんなよくわかってますからね。スーパーNES、メガCDともに来年中の発売が決まっているようですし」(イギリスのゲーム専門誌　記者)

アメリカの次はヨーロッパでゲームウォーズがおこるのかな!? ＊




⬆今回のショーでめだったのが、ジョイスティックとコントローラーの多彩さ。

⬇会場に1台だけあったスーパーファミコン。スロットには『エリア88』が。



⬇メガドライブ用のリモートコントロール型のジョイスティック。これは便利。





⬆日本から唯一出展されているイマジニアのブース。前のオジサンは無関係です。




⬅ヴァージンゲームスのブース。今回のショーの中では一番大きくめだっていた。

TOPICS

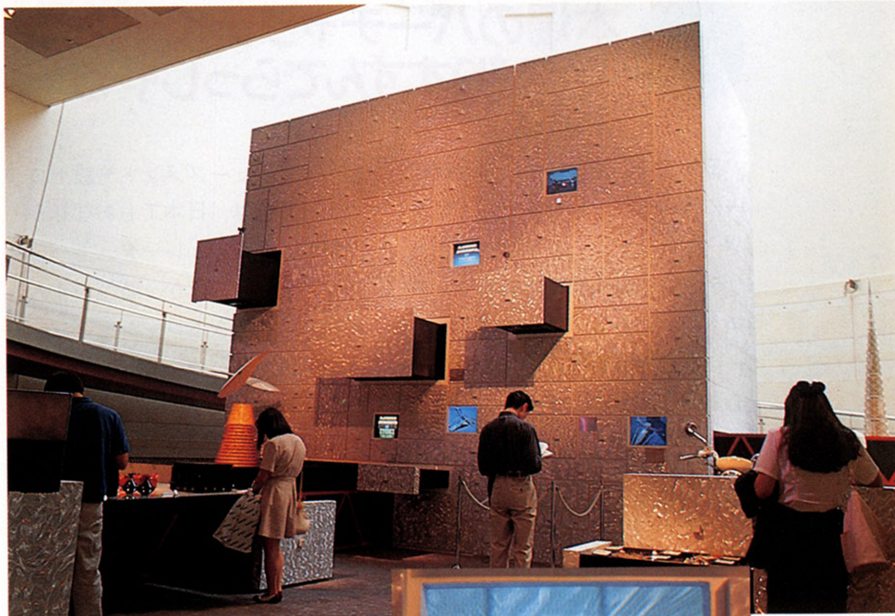
# 巨大な引き出しオブジェには トリップできそうなソフト

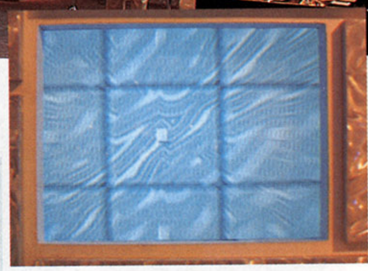
9月6日から9月20日まで、東京の青山スパイラルガーデンにおいて、東京クリエイティブ'91ビジュアルメッセージ展が開催された。展のメインオブジェは巨大なタンス（今回、展のコンセプトが引き出しだから）。巨大タンスに組み込まれた3台のモニターに映る映像ソフトは、なんとスーパーファミコン上で走っているものだったのだ。そう、このソフトはもちろんゲームソフトではなく、展示会のためだけに作られたソフト。無理にジャンル分けすれば、環境ソフト!?

「今回は、スーパーファミコンを一種の、〝装置（プレーヤー）〟と考えました。ビデオ技術のノウハウをフルに使って、いわゆる展示用ソフトを作り出したわけです。グラフィックス・データはアミガで作ったんで、スーパーファミコンにコンバートするのが大変でしたね」（セディック　石原氏）

石原氏によると、音面、視覚面と、バリバリに演出に凝ったこのソフトの容量は20メガ。「スーパーファミコンで、こんな不思議な映像と音が作れるんだ」と、スーパーファミコンの性能のスゴサを再認識できちゃうソフトだぞ。

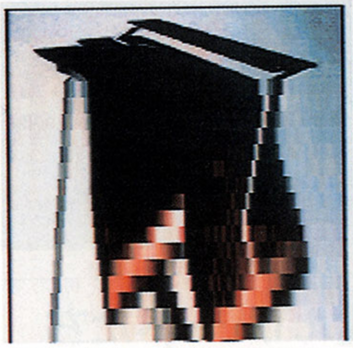
今後、ゲームのデモのビジュアルにも大きな影響を与えそう。＊

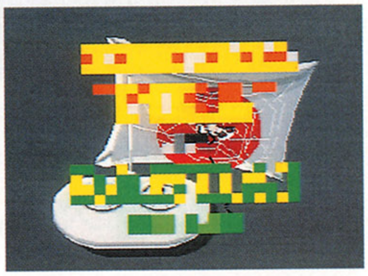




⬆➡様々な環境を暗示する引き出しが、東京という巨大な引き出しから出てくる、というイメージ。大きなタンスだよな。

⬅グラフィックスが砂のように崩れていく。これがまた、オシャレですがな。





➡モザイクにも、こんなカッコイイ使い方があるんだよね。膨大な量のグラフィックスデータとサウンドのデータのためにRAMが20メガにもなってしまったという。

SHOP

# あの友＆愛で ゲームソフトが買えるぞ

ビデオレンタル店チェーンの友＆愛が、販売コンサルタント会社のSMSと提携して、友＆愛加盟店で10月から家庭用ゲーム機とゲームを販売していくことになった。

「すでに6月から、東京都内の7店舗で試験的に販売を開始していたのですけど、各店舗から「ビデオのレンタル料よりゲーム関係の販売は単価が高いので、売上が大きく伸びた」との声が高かったため全国展開を考えた」（SMS）

将来的には、友＆愛関連会社の宅配ピザチェーン、ピザ・カリフォルニアでも、ゲームソフトなどを販売していく予定だとか。

「こちらも実験的に、福岡の長住店で販売を行なっています。電話でピザといっしょにゲームソフトも注文できるシステムなんです。ピザのメニューのウラは、ゲームのリストってわけです」（同）

ピザ100枚で『ドラクエ』1本のサービス、ってなイベント……ぜひやってほしいよね。＊





⬆➡上の写真は、ピザ・カリフォルニア長住店。右の写真は、友＆愛チェーンのビデオネット代田店のもの。ピザといっしょに、宅配でゲームを買えるのはウレシイ。ソフトの値段も、ディスカウント価格なんだよね。

SOFTAWARE

# 『ドラゴンクエストⅡ』をドラマ化 CDシアターの第2弾製作開始!!

CDシアターっていう言葉を聞いたことがあるかな？　これは、ひと言で言ってしまえばCDで供給されるラジオドラマのこと。

エニックスでは、『ドラゴンクエストⅠ』に続くCDシアター、『ドラゴンクエストⅡ』を製作中だ。

ローレシアのお城を旅立ってリリザの町へ。ローラの門を抜け、ムーンブルクのお城にたどり着いたふたりの王子と王女との感動的な出会い。70分の間に繰り広げられるドラマは、まさに『ドラクエⅡ』の世界。もちろん、音楽はすぎやまこういちの曲。シンセサイザーによる新録音もうれしいよね。

アニメなどとちがって、創造力を働かせる余地の大きいCDシアター。『ドラクエ』シリーズだけでなく、いろんな方面の作品も期待したいものだね。＊



➡スタジオに集まったキャスト。CDシアター『ドラゴンクエストⅡ』は12月発売予定だ。

TOPICS

## 本場のバーチャリティーはやっぱりすすんでらっしゃる

日本では、渋谷のゲームセンターに導入されて話題をよんでいるバーチャリティー。そのバーチャリティーの開発元であるWインダストリーのあるイギリスは、もう一歩進んでいるぞ。ロンドンの中心地、ピカデリーサーカスの近くにあるアミューズメント施設トロカデーロには、日本でもおなじみのフライトシミュレーター型バーチャリティーのほか、新型の４人同時プレーできるレーシングシミュレーター型バーチャリティー『トータルディストラクション』が設置されて人気をあつめている。この『トータルディストラクション』は、ポリゴン処理のレーシングゲームで、コンピューター側の操る４台(４人エントリーの場合)を含めた８台で順位を競うもの。なかなかの迫力で評判を呼んでいる。

また、このトロカデーロの近くのパブ、ロックガーデンには木造の店内に対戦シューティングゲーム型のバーチャリティーが、なにげなく置かれていて、こちらも好評。うーん、さすがに最先端。早く日本にも入ってくるといいね。＊

⬇これは日本にも入ってきているフライトシミュレーター型バーチャリティー。



⬇パブの一角に置かれた対戦シューティング型。ミスマッチ感覚が新鮮な印象。






➡これが新型のバーチャリティー『トータルディストラクション』。４人が同時にプレーできるバーチャルマシンなのだ。

TOPICS

## 韓国から珍しいハードたち コピー天国、韓国なのだ！

韓国から、一挙に７台、あやしい雰囲気のハードが届いたので、バーンとまとめて紹介してしまうのだ。じつは、ここに並んだハードは、ゲームボーイ以外のモノはぜんぶニセファミコン。いわゆるコピー品ってやつね。デザインもメガドライブそっくりとかＰＣエンジンもどきのモノがあって、呆れるをとおり越して、もう笑っちゃう世界なんだよね。

ニセモノが大手を振れる市場にホンモノを投入しているセガと任天堂は、この状況を……。

「マスターシステムが50万台ほど出ていますが、ソフトのコピー品に困っています」(セガ 宣伝部)

「NECを販売中。偽物の摘発は行なっていますよ」(任天堂 広報)

高度な技術がなければコピーしにくい16ビットマシンが主流になれば、コピー天国も崩れるというけれど、さて結果は!?　＊

### これは本物




⬅韓国で売られている、ゲームボーイ。ハングルのロゴ付きだよ。

### わたしが、コピー品です。要注意!!

⬇このハードは、ファミコンのコピー品。ブラックなボディーが、ちょっとニクイのだ。







⬆メガドライブじゃありません。中身は、ファミコンのコピー基盤が入っているのよん。これは、イカス!?

➡黒いＰＣエンジン!? というわけではありません。コピー品の値段は平均して、４～５千円程度だとか。



⬇ハード本体両わきのボタンが、なかなかあやしいですな。連射ボタンも付いているのだ。




⬆スーパーファミコンと間違って買うと、涙チョチョ切れる思いをするでしょう。ファミコンのコピーなんだよね。

### 気になる数字 ……→……→ 30.8パーセント

セガの、前の年の４月から９月までと今年の同じ時期を比べた利益の増加分。これは、年度初めに立てた予想を大きく上回る数字。セガでは、全売上の65パーセントをゲーム機とそのソフトが占める。この大幅な伸びは、アメリカでの『ソニック』の好調な売れ行きの影響が強いようだ。

## TOPICS セガの最新おもちゃ事情 元祖ゲーム王シリーズに新機種追加

セガでは、ゲームセンターなどで人気のあるビデオゲーム以外のゲーム機を、家庭用にリメイクした元祖ゲーム王シリーズを発売中だが、9月から新たに『コズモギャングズ』、『カンカンカーニバル』、『スーパーピンボール』の3機種が追加された。

今回の3機種は、同シリーズの『ポケットアミューズ』(スロットマシン、ルーレットなど4機種)に比べて大型化されているのが特徴。

ビデオゲーム以外のこういった分野にも力を入れ始めている、セガの考えを聞いてみた。

「アーケード以外にも、ショッピングセンターなどに置かれ始めているこの手のゲームは、幅広い年齢層に受け入れられてるものです。これを、家族がみんなで遊べるようにしたのがこのシリーズなんです。『ポケットアミューズ』に比べると大型にはなっていますが、大勢で遊ぶにはこのほうがいいんですよ」(セガ 広報企画室)

子供がひとりで遊ぶのではなく、何人かで集って遊ぶというところに着目したわけだ。

では、販売店での売れ行きはどうなのだろうか。

「品物があまり動かない時期なので、いまの時点ではちょっと判断できませんが、基本的には売れる商品だと思います。こういう商品は宣伝の効果がモノをいうので、これから年末にかけての宣伝活動がカギじゃないでしょうか」(キデイランド原宿店 宣伝)

これからの動きに期待、というところだろうか。

単なるオモチャではない、家族で遊べるこのようなゲーム機は、ひょっとするとこれからどんどん増えていくかもしれないね。 ＊

### コズモギャングズ

⬇エネルギーを奪いにくるコズモたちをプラスチック弾で撃つのだ。



C NAMCO LIMITED
LICENSED BY NAMCO

### スーパーピンボール



⬆ゲーセンの定番。ライトとサウンドで盛り上げる。カウンター機能つきだ。

### カンカンカーニバル



⬆バスケットのなかにボールを入れていく。4人同時プレー可能だ。

## MOVEMENT トイザらス進出に揺れる仙台 地元おもちゃ店の対応は!?

トイザらスの進出にゆれる仙台のおもちゃ小売業界。そんな仙台の大手おもちゃ小売店ビーヤングでは、本店を来年11月までに改築し、店舗面積をそれまでの7倍に拡張するという。

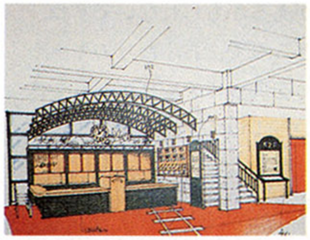
この拡張の、トイザらスとの関連についてビーヤングでは、

「気にしていないというわけではないですが、拡張自体は時代の要請という面が強いんです。トイザらスと同じ方法で商品を売っていくつもりはないので、競合するというようなことにはならないでしょう」(ビーヤング 広報)

と言っている。

任天堂エンターテイメントの設置、お店の雰囲気の向上、包装紙の種類を増やすなどサービスの面で努力していくという仙台のビーヤング。ほかの支店も、これから同じような拡張を考えているのだ。

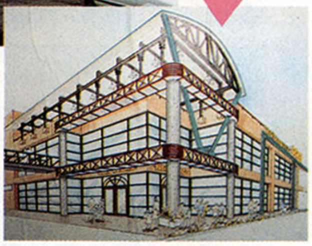
安さがウリの大規模小売店トイザらスの進出で、仙台では買う側の選択の幅が広がるということになるのだろうか。 ＊



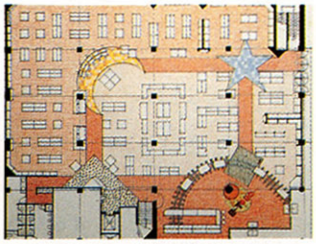
⬅ゲーム関係の売場。さすがに新しいカンジなのだ。



⬆新しいお店は、この場所に建設する予定。駐車場も大きくとった構造になっているぞ。



⬆外観はこのようになる。ガラスを多用しているので、店内はかなり明かるいぞ



⬆1階の店内。右下が入り口側だ。商品の配置やディスプレーは、見ていて飽きないんじゃないかな。

## IDOL 牧瀬里穂ちゃんのやっている ゲームはいったい何なの?

牧瀬里穂ちゃんが出演しているNTTのCM。この中で牧瀬里穂ちゃんがやってるゲームってなんだか知ってる? ファミ通編集部が読者に代わってNTTに聞いたのだ。

「スクウェアさんの『ファイナルファンタジーⅣ』です。音は後で録音したものなので別のゲームのものを使っています」(NTT 宣伝)

8月いっぱいでスポット放映は終了、9月からはNTTの提供番組の中で流れるだけになってしまったのが、ちょっと残念。ここは、続編の製作をお願いしたいところだね。

ちなみに、撮影で使われたソフトは里穂ちゃんにプレゼントされたということだ。 ＊

⬅この後出てくる里穂ちゃんのアップ。じつはあれも全部ちがうカットなんだって。



FACE

# 超人気お笑いコンビのよくやるゲームって？



ふたりが出演しているハドソンのコマーシャルの打ち合わせ風景。もうじきお茶の間に登場する予定になっているのだ。

今回は、いまバラエティー番組で大人気のダウンタウンに、ゲームについて聞いてみたのだ。

——おふたりはテレビゲームなどで遊んだりしますか？

**松本**　はい、ぼくはやります。知り合いからスーパーファミコンもらいましてね。『スーパーマリオワールド』とかをやってました。

**浜田**　ええ、ぼくも遊びますよ。いまはスーパーファミコンの『ジャンボ尾崎のホールインワン』がおもしろいですね。

——テレビゲームを始めたのっていつぐらいからなんですか？

**松本**　ぼくが始めたのは遅かったですねぇ。『スーパーマリオブラザーズ』が流行ってた時期があるでしょう。あのころは、なんか、テレビゲームのことイヤヤなぁーって思っとったんですわー。でもたまたま知り合いにファミコンもらってからやるようになったんです。6、7年くらい前ですかね。20歳くらいのときですね。

**浜田**　ぼくはスーパーファミコンからですね。どんな物かなっていう感じで。百貨店行って買おうと思ったんですけど、店にぜんぜん置いてなかったから、入荷するのを待って、それで買ったんですわ。

——ゲームセンターには行ったりしますか。

**松本**　ええ、昔は劇場が1日2回とかありましたから、その合間とかけっこう時間ありましたんでよく行きましたよ。

**浜田**　いまでもゲームセンターには週に1回は行ってるんです。仕事の合間にちょっと時間があったら30分程でも行きますよ。

——ファミコンの雑誌とか読んだりしますか？

**浜田**　ぼくは読んだことないです。

**松本**　ぼくはたまーにね、コンビニなんかでなんとなく買ったりしますよ。ファミコン通信も買ったことがあるかもしれないですね。

——ところで、おふたりのキャラクターを使ってテレビゲームを作りたいっていう話はありますか？

**松本**　昔そういう話はあったみたいですねぇ。何年か前に。ぼくはそのことよくわからないんで浜田くんに聞いてください。

**浜田**　ハドソンさんとかね、昔いっしょに仕事したことあるんですけど。僕らがゲームに出てきてどうこうするっていうか、そういう感じのがあったらおもしろいねっていう話だけで。具体的な話っていうのはなかったんです。以後話は別にないですね。

——ゲームには出なかったけど、代わりにハドソンさんのコマーシャルに出てるわけですね。ハドソンさんからコマーシャルの話が来たときどう思いました？

**松本**　うーん、まぁハドソンもぼくらに頼ってきたなっていう感じがしましたね(笑)。

**浜田**　困ってんちゃいますか？売上が。なんてのは冗談よ(笑)。

——インタビュー終了後——

**松本**　ところでねぇ……、ひとつ言うとくけどいましゃべったこと全部嘘。ゲームなんかしてへんしてへん……というのは嘘や(笑)。＊

**PROFILE**



コメディアン　**ダウンタウン**

浜田雅功〈はまだまさとし〉　1962年5月11日生まれ。松本人志〈まつもとひとし〉　1962年9月4日生まれ。フジテレビ『夢で逢えたら』などテレビ、ラジオで活躍中。

HOT SCRAMBLE

# これからは家庭でもバっ、バっ、バーチャール

最近CSK総合研究所から、ちょっと変わったＦＭタウンズ用ソフトが２本発売されて、各方面で話題になっているのだ。

『VIPトーン』は、プレーヤーの姿をビデオカメラによってコンピューターグラフィックス画面上に取り込ませる……。そして、画面上の楽器（コンピューターグラフィックス）をプレイヤーの動きによって演奏するというソフト。『VIPボール』は、同じくビデオカメラで取り込まれたプレーヤーが、コンピューターグラフィックスのボールを追っかけて遊ぶというシロモノ。

「１本２万円という低価格ソフトで、家庭に仮想現実の世界を、と考えました。その結果、一番簡単に実現できそうなハードが、ビデオ映像を楽に取り込んで編集することができるＦＭタウンズだったわけです。聴覚と視覚に訴えるタイプのバーチャルリアリティーソフトですね」(CSK総合研究所　ＡＩ本部応用部)

将来は家庭用ゲームマシンへ応用して、仮想現実の世界をもっと身近なものにしたいとのこと。ボクらとしては、ぜひエッチゲームに応用してほしい!?





ASCII

アスキー・ムック

ゲームデザイナー
シナリオライター…

ゲームを仕事にしたいと考えている方へ

ゲームつくりの舞台裏をのぞいてみたい方へ

# '93ゲーム業界就職読本

小学生のときゲームセンターを知り、中学時代に「スーパーマリオ」に熱狂し、高校時代に「ドラクエ」に夢中になった人たちが、いま、〝オトナ〟になろうとしている。そんな彼らの多くが、「大好きなコンピューターゲームを仕事にしてみたい」、「今度は自分がゲームを作り、人を感動させたい」と考えるのは、自然のなりゆきなのだろう。

9月27日発売！
平林久和著 定価1,200円(税込み)

ゲーム業界に憧れている人、疑いを持っている人、そしてゲーム業界に行こうかどうしようか迷っている人。それぞれがそれぞれの好奇心に応じて参考になる、コンピュータゲーム世代の社会人予備軍にぜひ読んでもらいたい1冊。

《内容》
- 有名クリエーター(中村光一、遠藤雅伸、田尻 智)が語る「名作ゲームの作り方」
- 企画書・開発室など秘密データを一挙公開
- 人事担当者・開発責任者にホンネでインタビュー「いま必要な人材とは？」
- 就職活動に絶対必要!! ゲーム業界の常識
- ゲームメーカー85社の会社案内&就職データを網羅
- 就職試験小論文テスト攻略法

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

WEEKLY
# ファミコン通信

# WEEKLY TOP 30

今週のランキングをよ～く注意して見ると、スポーツを題材にしたゲームが多い。そういえば、いまはもう秋。やっぱりスポーツの秋ということで、スポーツのゲームを買っていくひとが多いのかな。でも、ゲームじゃ健康にはならないぞ。

## 1



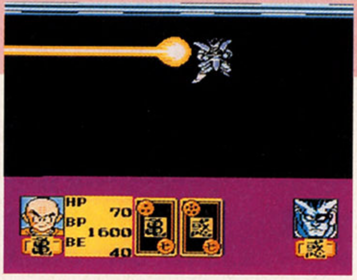

### ファイナルファンタジーIV

いままでのRPGでは考えられなかった、新しいシステムが盛りだくさんのこのゲーム。そのなかでゲームをより楽しくしてくれるのが、戦闘がふたりでできるというシステム。5人のキャラクターをふたりで操作するのだ。仲良く遊ぼう。

前回 2　前々回 1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ＲＰＧ
■スクウェア
8800円
7月19日発売

**3549**

## 2



### ドラゴンボールZ II　激神フリーザ！

ゲーム中どこかで手に入る“カエルカード”は、いくら邪魔になっても捨てないでおこう。敵のなかには、傷ついた自分の体と悟飯たちの体を交換するやつがいるのだ。そんなときにこのカードを持っていると、体を交換されなくて済むぞ。

前回 1　前々回 2
ファミコン
バックアップカートリッジ
ＲＰＧ
■バンダイ
8200円
8月10日発売

**2457**

## 3



### がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～

このゲームの、あるステージでは、ファミコン版と同じBGMが流れてくるのだ。どのステージかは内緒だけど、なんともイキなことをしてくれるよね。こういう隠れフィーチャーは、いろいろなステージにあるから遊びながら探してみよう。

前回 3　前々回 3
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円[込]
7月19日発売

**1665**

## 4



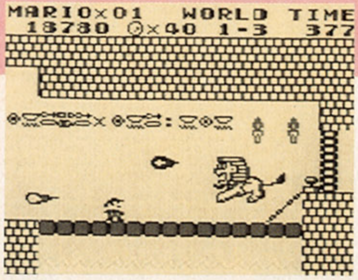

### ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ちょっと前のファミ通で、このゲームのステージセレクトの秘技が発見されたよね。でも、いきなり最終ステージで遊ばずに、ひたすらピンボールのようなステージにハマっている人は多いはず。スプリングヤードは、本当におもしろいからね。

前回10　前々回 4
メガドライブ
カートリッジ
アクション
■セガ
6000円
7月26日発売

**1274**

## 5




### スーパーマリオランド

先週に続き、今週も第5位にランキングされている。ゲームボーイだからどこででも遊べるうえ、なんといっても値段が安い。しかもゲームがおもしろいとなれば、発売されて2年たっても第5位というのも納得できる。さすがは任天堂だな。

前回 5　前々回10
ゲームボーイ
カートリッジ
アクション
■任天堂
2600円[込]
'89年4月21日発売

**1121**

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOY PARK(東京 銀座)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)

## 6 ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

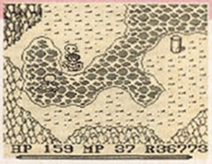


前回 4　前々回 ー

**1032**

PCエンジン
Huカード
■ヒューマン　スポーツ
6900円　8月30日発売

## 7 聖剣伝説－F.F外伝－

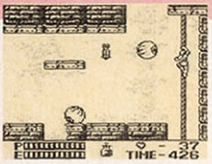


前回 12　前々回 9

**968**

ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
■スクウェア　アクションRPG
4800円[込]　6月28日発売

## 8 ドラキュラ伝説 II




前回 25　前々回 ー

**905**

ゲームボーイ
カートリッジ
■コナミ　アクション
3800円[込]　7月12日発売

## 9 スーパーテニス ワールドサーキット




前回 13　前々回 ー

**871**

スーパーファミコン
カートリッジ
■トンキンハウス　スポーツ
7800円　8月30日発売

## 10 シムシティー



前回 16　前々回 17

**768**

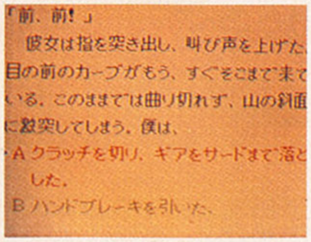
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　シミュレーション
8000円[込]　4月24日発売

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 前回 11 | 前々回 24 | ファミリーサーキット'91 | ファミコン | バックアップカートリッジ | ■ナムコ | アクション | 7月19日発売 7800円 | 764 |
| 12 | 前回 ー | 前々回 ー | 聖竜伝説モンビット | PCエンジン | CD・ROM² | ■ハドソン | RPG | 8月30日発売 6800円 | 759 new |
| 13 | 前回 8 | 前々回 5 | ロックマンワールド | ゲームボーイ | カートリッジ | ■カプコン | アクション | 7月26日発売 3500円[込] | 751 |
| 14 | 前回 ー | 前々回 ー | ビッグラン | スーパーファミコン | カートリッジ | ■ジャレコ | アクション | 3月20日発売 8700円 | 662 |
| 15 | 前回 17 | 前々回 8 | テトリス | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '89年6月14日発売 2600円[込] | 660 |
| 16 | 前回 22 | 前々回 ー | 遥かなるオーガスタ | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■ティーアンドイーソフト | スポーツ | 4月5日発売 9800円 | 658 |
| 17 | 前回 7 | 前々回 6 | バトルドッジボール | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■バンプレスト | スポーツ | 7月20日発売 9800円 | 647 |
| 18 | 前回 ー | 前々回 27 | ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■バンダイ | シミュレーション | 7月6日発売 9500円 | 637 |
| 19 | 前回 ー | 前々回 ー | スーパー桃太郎電鉄 | ゲームボーイ | バックアップカートリッジ | ■ハドソン | ボードゲーム | 3月8日発売 4500円[込] | 546 |
| 20 | 前回 23 | 前々回 ー | ロイヤルブラッド | ファミコン | バックアップカートリッジ | ■光栄 | シミュレーション | 8月29日発売 9800円 | 541 |
| 21 | 前回 9 | 前々回 7 | スーパーマリオワールド | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■任天堂 | アクション | '90年11月21日発売 8000円[込] | 525 |
| 22 | 前回 27 | 前々回 ー | プロ野球 スーパーリーグ'91 | メガドライブ | バックアップカートリッジ | ■セガ | スポーツ | 8月30日発売 6800円 | 452 |
| 23 | 前回 20 | 前々回 ー | エリア88 | スーパーファミコン | カートリッジ | ■カプコン | シューティング | 7月26日発売 8500円 | 419 |
| 24 | 前回 18 | 前々回 13 | ドクターマリオ | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '90年7月27日発売 2600円[込] | 392 |
| 25 | 前回 15 | 前々回 14 | ドクターマリオ | ファミコン | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '90年7月27日発売 4900円[込] | 347 |
| 26 | 前回 ー | 前々回 ー | 役満天国 | ファミコン | カートリッジ | ■任天堂 | テーブルゲーム | 6月28日発売 6500円[込] | 334 |
| 27 | 前回 21 | 前々回 20 | スーパーR・TYPE | スーパーファミコン | カートリッジ | ■アイレム | シューティング | 7月13日発売 8500円 | 287 |
| 28 | 前回 ー | 前々回 ー | 初段　森田将棋 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■セタ | テーブルゲーム | 8月23日発売 8800円[込] | 273 new |
| 29 | 前回 6 | 前々回 11 | くにおくんの時代劇だよ 全員集合！ | ファミコン | バックアップカートリッジ | ■テクノスジャパン | アクション | 7月26日発売 6500円 | 265 |
| 30 | 前回 ー | 前々回 ー | スーパーマリオブラザーズ3 | ファミコン | カートリッジ | ■任天堂 | アクション | '88年10月23日発売 6500円 | 202 |

## スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト

### 弟切草




| 予想販売数 | 40万本 |
|---|---|

まるで小説と映画を合わせたような、まったく新しいジャンルのゲーム。それが『弟切草』だ。スーパーファミコンならではのリアルな音と映像は臨場感たっぷりで、感情移入できるソフトになっている。その映像と音響、そして、プレーヤー自身が物語をつくるマルチシナリオというシステムが、立体的な小説の世界を生み出している。チュンソフトから11月に発売の予定で、価格は8800円[込]。

| グラフィック | サウンド | 操作性 | 持続性 | 独創性 | とっつき度 | お買い得度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 8 | 7 | 6 | 9 | 7 | 4 |

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

# 発売までまてない 期待の新作 TOP 20

日本グランプリの影響かどうかは知らないけど、初登場でいきなり5位に、『F-1エキゾースト・ヒート』が入っている。緊急速報の影響が強いのかもね。

## 1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



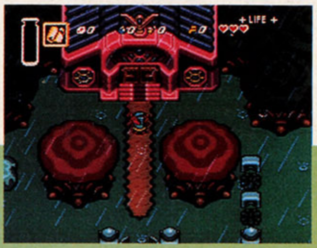

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

2575

前回 1 前々回 1

ドラクエファンを自称しているなら、毎週掲載されている"DQタイムス"も要チェックだ。

## 2 ゼルダの伝説-もうひとつのハイラル-



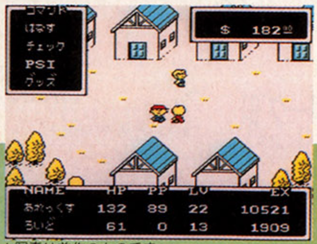
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]　11月21日発売

1429

前回 2 前々回 2

いよいよ明日、つまり9月21日から、このゲームのテレビCMが放映されるぞ。見逃すな。

## 3 MOTHER II（仮題）




★写真は前作のものです

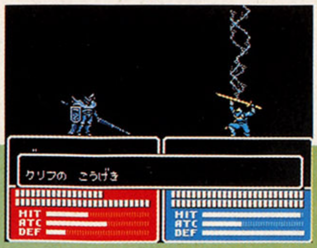
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
価格未定　'92年発売予定

801

前回 4 前々回 4

じつは、このゲームの写真がもうすぐ公開できるかもしれないぞ。もうしばらく待ってくれ。

## 4 ファイアーエムブレム外伝




ファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
6000円[込]　'92年1月発売予定

710

前回 6 前々回 6

前作の雰囲気をそのままにして続編をつくるというのは、けっこう難しいということだ。

## 5 F-1エキゾースト・ヒート



new

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■セタ
8900円[込]　12月発売予定

619

前回 前々回

スーパーファミコン初のF1レースゲームだ。かなり細かいパーツまで設定できるとのこと。

| 順位 | 前回 | 前々回 | タイトル | 機種 | メディア | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 | 得票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 5 | 15 | 真・女神転生 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■アトラス | RPG | 発売日未定 | 価格未定 | 546 |
| 7 | 11 | 7 | 超魔界村 | スーパーファミコン | カートリッジ | ■カプコン | アクション | 10月4日発売 | 8500円 | 537 |
| 8 | 9 | – | ウィザードリィ・外伝I | ゲームボーイ | バックアップカートリッジ | ■アスキー | RPG | 10月1日発売 | 4635円[込] | 519 |
| 9 | 7 | 12 | 天外魔境II 卍MARU | PCエンジン | スーパーCD・ROM²専用 | ■ハドソン | RPG | 12月発売予定 | 価格未定 | 501 |
| 10 | 13 | 9 | キャプテン翼III | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■テクモ | スポーツ | 発売日未定 | 価格未定 | 446 |
| 11 | 12 | 5 | ウィザードリィV | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■アスキー | RPG | 発売日未定 | 価格未定 | 410 |
| 12 | 16 | 10 | 悪魔城ドラキュラ | スーパーファミコン | カートリッジ | ■コナミ | アクション | 10月31日発売 | 8800円[込](予価) | 391 |
| 13 | 14 | 16 | ロックマン4 ～新たなる野望～ | ファミコン | カートリッジ | ■カプコン | アクション | 11月～12月発売予定 | 7800円(予価) | 382 |
| 14 | 19 | 13 | シムアース | メガドライブ | CD-ROM | ■セガ | シミュレーション | 発売日未定 | 価格未定 | 373 |
| 15 | 8 | 8 | ダンジョンマスター | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■ビクター音楽産業 | RPG | 11月発売予定 | 9800円 | 346 |
| 16 | – | – | 弟切草 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■チュンソフト | アドベンチャー | 11月下旬発売予定 | 8800円[込] | 319 |
| 17 | – | 20 | シムアース | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■イマジニア | シミュレーション | 12月発売予定 | 9800円 | 300 |
| 18 | – | 18 | 天下布武 | メガドライブ | CD-ROM | ■ゲームアーツ | シミュレーション | 12月発売予定 | 価格未定 | 273 |
| 19 | – | – | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 (new) | PCエンジン | スーパーCD・ROM²専用 | ■ハドソン | RPG | 10月25日発売 | 6800円 | 264 |
| 20 | 10 | – | LUNAR -THE SILVER STAR- | メガドライブ | CD-ROM | ■ゲームアーツ | RPG | 12月発売予定 | 価格未定 | 255 |

## 読者のご意見板

●僕は『FFI』で人と話すときに出る『ブゥーン』という音が好きだったのに、もうあれは復活しないのかな。
東京都　山戸大助　15歳

●PCエンジンスーパーCD・ROM²は名前をPCエンジンアニメグラフィック再生機に変えたほうがいいと思う。　兵庫県　森　敏夫　19歳

●どうすれば将来、召喚士になれるのでしょうか。僕はとても召喚士になりたいのです。どんな厳しい修行も覚悟しています。だれか教えてください。
滋賀県　明石昭二　17歳

●僕の友人は『FFIV』を見せるたびに寄ってきて、「さわらせて」と言い、さわらせてあげると「やったぜ!!」と満足そうな顔をして去る。
兵庫県　塚本淳一　14歳

●ファミコンの光線銃を分解してみたら、妙にスカスカしていた。
兵庫県　手塚智也　15歳

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

# 読者が選ぶ TOP 20

『ファイナルファンタジーⅣ』が累計にランキング入りしてから、毎週確実に上位に上がってきている。さすが、の一言しか出ないな。

★9月20日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 機種名・メーカー名 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファンタジーⅣ | スーパーファミコン ■スクウェア | 3676 |
| 2 | 2 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | メガドライブ ■セガ | 619 |
| 3 | 3 | F-ZERO | スーパーファミコン ■任天堂 | 328 |
| 4 | 4 | ファイナルファンタジーⅢ | ファミコン ■スクウェア | 309 |
| 5 | 7 | ドラゴンクエストⅣ | ファミコン ■エニックス | 300 |
| 6 | 5 | イースⅠ・Ⅱ | PCエンジン ■ハドソン | 282 |
| 7 | 10 | 三國志Ⅱ | ファミコン ■光栄 | 264 |
| 8 | 11 | ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ！ | ファミコン ■バンダイ | 246 |
| 9 | 8 | アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦 | メガドライブ ■セガ | 237 |
| 10 | 9 | 聖剣伝説-F.F外伝- | ゲームボーイ ■スクウェア | 173 |
| 11 | 14 | いただきストリート～私のお店によってって～ | ファミコン ■アスキー | 168 |
| 12 | 6 | シムシティー | スーパーファミコン ■任天堂 | 155 |
| 13 | 17 | F1サーカス'91 | PCエンジン ■ニチブツ | 137 |
| 14 | — | エリア88 | スーパーファミコン ■カプコン | 109 |
| 15 | 14 | MOTHER | ファミコン ■任天堂 | 99 |
| 16 | 16 | 女神転生Ⅱ | ファミコン ■ナムコ | 95 |
| 17 | new | がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～ | スーパーファミコン ■コナミ | 91 |
| 18 | — | ファイナルファイト | スーパーファミコン ■カプコン | 82 |
| 19 | — | ファイヤープロレスリング | PCエンジン ■ヒューマン | 73 |
| 20 | — | ゼルダの伝説 | ファミコン ■任天堂 | 64 |

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

## 今までの累計

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 得点 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファンタジーⅢ | 48447 |
| 2 | 2 | F-ZERO | 34737 |
| 3 | 3 | ドラゴンクエストⅣ | 34237 |
| 4 | 5 | ファイナルファンタジーⅣ | 24032 |
| 5 | 4 | スーパーマリオワールド | 21886 |
| 6 | 6 | ファイナルファイト | 17937 |
| 7 | 7 | Sa・Ga2 秘宝伝説 | 14247 |
| 8 | 8 | シムシティー | 13418 |
| 9 | 9 | イースⅠ・Ⅱ | 12931 |
| 10 | 10 | グラディウスⅢ | 12355 |
| 11 | 11 | 三國志Ⅱ | 12145 |
| 12 | 12 | スーパーモナコGP(メガドライブ) | 11586 |
| 13 | 13 | ドラゴンクエストⅢ | 9639 |
| 14 | 14 | 女神転生Ⅱ | 8402 |
| 15 | 15 | ファミスタ'91 | 8276 |
| 16 | 16 | ポピュラス(スーパーファミコン) | 5645 |
| 17 | 18 | いただきストリート | 5351 |
| 18 | 17 | ウィザードリィⅢ | 5225 |
| 19 | 20 | MOTHER | 5008 |
| 20 | 19 | 桃太郎伝説Ⅱ | 4978 |

# ビデオゲーム TOP 10

『R-360』の人気が高いってことは、会社帰りのサラリーマンなどが遊んでいるのかな？ 1回500円でも2位だ。

★9月20日付

| 今回 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名・ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | クライムファイターズ2 | ■コナミ アクション | 2234 |
| 2 | 5 | R-360 | ■セガ シューティング | 1874 |
| 3 | 3 | ストリートファイターⅡ | ■カプコン アクション | 1652 |
| 4 | new | クイズ学園パラダイス | ■NMK クイズ | 1121 |
| 5 | — | ファイナルラップ2 | ■ナムコ アクション | 1003 |
| 6 | 6 | ゴーリーゴースト | ■ナムコ ガンシューティング | 851 |
| 7 | — | ラッドモビール | ■セガ アクション | 829 |
| 8 | 7 | クイズ大捜査線 | ■SNK クイズ | 641 |
| 9 | — | スペースガン | ■タイトー ガンシューティング | 602 |
| 10 | — | 雷電 | ■テクモ シューティング | 556 |

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば店(大阪 難波)、表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン(東京 池袋)

# U.S.A TOP 10

アメリカではスーパーNES本体と、『スーパーマリオワールド』がセットになっている。初登場で堂々の第1位なのだ。

★9月20日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名・機種名・ジャンル |
|---|---|---|---|
| 1 | new | スーパーマリオワールド (SUPER MARIO WORLD) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション |
| 2 | 1 | テトリス (TETRIS) | ■NINTENDO OF AMERICA NES パズル |
| 3 | 3 | スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS.Ⅲ) | ■NINTENDO OF AMERICA NES パズル |
| 4 | 5 | スタートロピクス (STAR TROPICS) | ■NINTENDO OF AMERICA NES アクション |
| 5 | new | F-ZERO (F-ZERO) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション |
| 6 | 4 | プレーアクションフットボール (PLAY ACTION FOOTBALL) | ■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ |
| 7 | 6 | V' BALL (SUPER SPIKE V-BALL) | ■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ |
| 8 | new | パイロットウイングス (PIROT WINGS) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シミュレーション |
| 9 | 9 | ドクターマリオ (Dr. MARIO) | ■NINTENDO OF AMERICA NES パズル |
| 10 | 10 | バッグスバニーバースデイ (BUGS BUNNY BIRTHDAY) | ■KENCO-SEIKA GAMEBOY アクション |

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

# 緊急速報 1

# シャイニング・フォース
## 神々の遺産

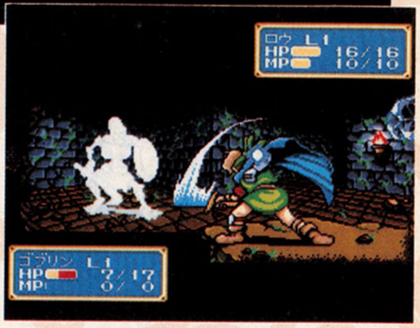
©SEGA　※画面は開発中のものです

あの『シャイニング&ザ・ダクネス』のクライマックスと、ソニックが共同制作する!!　今までのRPGをはるかに超える、革命的なアイデアを盛り込んだ『シャイニング・フォース』とは、いったいどんなゲームか？　期待しちゃうぜい!!










| MD メガドライブ | RPG | バックアップ カートリッジ |
|---|---|---|
| | セガ　'92年3～4月発売予定　価格未定　12メガ | |

『シャイニング＆ザ・ダクネス』
のスタッフが
ソニックと組んで送り出す
壮大な戦略ロールプレイングゲーム

## 光の軍勢の戦いが再び…

『シャイニング&ザ・ダクネス』のメフィストの反乱から数百年もの昔。ルーン大陸では大小さまざまな国がひしめき、多少の争いはあったものの、平和な日々が続いていた。

このルーン大陸を制覇しようと企む大国ルーンファウストは、ガーディアナ国に古くからいい伝えられる〝神々の遺産〟を手に入れ、絶大なる力を手にいれようとしていた。

ルーンファウスト軍はついに侵攻を開始、迎えうつガーディアナ国を滅亡にまで追いやったのだった。

国を追われたガーディアナ国の兵士たちは、ルーンファウストを倒すべく立ち上がった。闇の力に操られるルーンファウストに対抗し、戦う彼らのことを人々はこう呼んだ。光の軍勢―シャイニング・フォースと……。

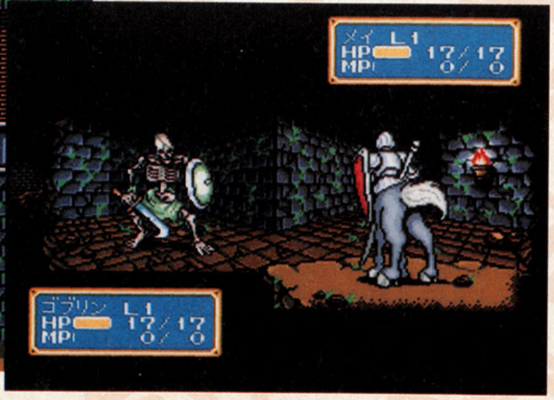
メガドライブの名作RPG『シャイニング＆ザ・ダクネス』を世に送りだした、ゲーム企画・制作集団クライマックス。そのクライマックスとセガが共同出資して作った会社がソニックだ。両社の優秀な才能を集めて制作を続けている『シャイニング・フォース』。しかもそのプロデューサーが、『ドラクエ』シリーズのプロデューサーとしても有名な高橋宏之氏って聞くと、さらに期待は大きくなるよね。

ところで、この『シャイニング・フォース』。じつはあの『シャイニング＆ザ・ダクネス』の世界観を活かしたストーリー設定になっている。しかし、『II』ではない。システムも3DRPGじゃない。画面をひと目見るとわかるように、むしろシミュレーションゲームっぽい雰囲気さえ漂っている。制作者側は、れっきとしたRPGとはいっているが……。編集部はそのあたりの話を取材して、徹底追求してきたぞ。



←なかなか迫力あるマップでしょ？　シミュレーションのようだけど、正真正銘の本格RPGなのだ。特大の期待を持って待て。

↓戦闘シーンはちょっとすごい。これでキャラがアニメーションしまくり千代子だ。味方は背を向けてるケンタウロスだよ。



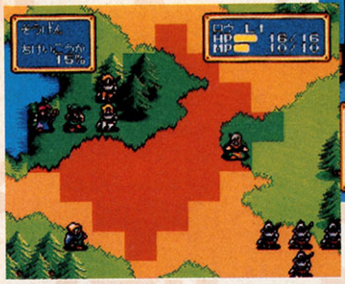
## シミュレーションみたい？

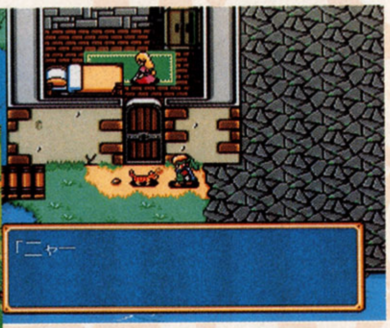
フィールド上の移動はシミュレーションゲームっぽい。でも、各キャラの動きを見る限りでは、普通のシミュレーションとは違う、変則的なものになっているのだ。

シミュレーションの場合って、自分の番がきたら、味方すべての操作をそのターンのうちにやり、相手と交代するよね。でも、このゲームは敵、味方が状況に応じて入り乱れて移動し、戦闘をするのだ。つまり、フェイズがないってこと。普通のRPG、シミュレーションゲームとは、大きく違っているよね。

開発者から漏れ聞いた話によると、シナリオ中にイベントがあり、経験値を稼げばレベルアップもあるとか。RPG的な要素もちゃんと含まれているぞ。

⬇移動はもうシミュレーションのまんま。でもフェイズってものがない。






⬆街での移動はRPGしてるね。情報や人探しなど(？)は街が中心になりそう。猫とも話せてウニャアです。だが、とあるトコでは……。

## システムが気になるが？

それじゃあゲームの詳しいやりかたは？　というと、これはまだひ・み・つ。今までにない、あっと驚くようなことをしようと企てているらしいが……。

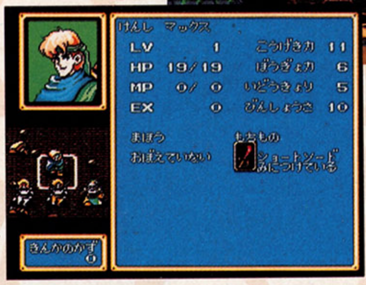
写真でわかるとおり、コマンドの入力は『シャイニング＆ザ・ダクネス』のシステムを使っている。このアイコン形式だと、ひと目でなんのコマンドか誰でも簡単にわかるようになっているね。

ステータス画面は簡単表示。画面でだいたいの個人情報を知ることができる。しかも、敵のステータス情報まで表示してくれるので、戦略するにおいては便利な機能だね。

不思議なのは仲間の数。写真を見ればわかるけど、異様に仲間が多い。こんなに多いと、街にはいるときや操作するのに手間がかかりそう。こんな大人数をどうまとめるのか!?

⬇コマンドはできるだけ簡素に、ということで前作と同じ形態をとっている。こういうとこは便利そうであるな。





⬅これが主人公マックスのステータスだ。文字では表現できないが、このシーンへの切り替わりかたがとってもベリグッ！

## グラフィックはどうなる？

『シャイニング＆ザ・ダクネス』では、ドはでな戦闘シーンが印象的だった。大きなキャラが、体をフリフリ、魔法をビカビカドンドンと動いていた。街や城でのシーンにおいても、対話相手の選択方法など、なかなか斬新だったね。

グラフィックは、それと同様にかなり凝ったモノをみせてくれそうだ。公開されているもので目を引くのは、やはり戦闘シーン。お得意のアニメーションをガンガン使っているぞ。街やダンジョンなどの絵もきれいだ。容量のでかさはそれらのデータの多さを物語っている。なんと12メガですぜ。ROMにしてはなんて膨大な容量。これでも圧縮してあるというので驚き。圧縮しなければ、ゆうに30メガあるということだ。それだけに絵のキレイさは天下一品のもの、編集部が保証しちゃうぞ。



⬅動〜く動く。自分のキャラだけでなく、敵キャラの動きもはでだなぁ。魔法なんか使ったら、どんだけ動いてくれるのか。



⬆街中のビジュアルも凝ってるんです。お花畑があったり、このようなお店や建物、教会なんかの描写にもね。

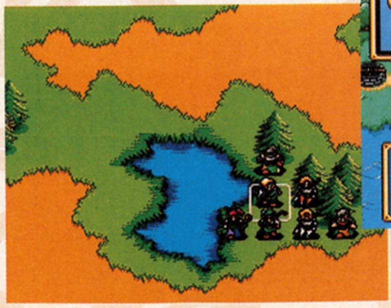
## ストーリーはおもしろい？

今回はストーリーに重点をおいて作っているそうだ。そのため、シナリオ制作と開発のスタッフをあえて分けたとか。力のいれかたの違いがわかるでしょ？　より壮大なシャイニング・ワールドを味わえることになるだろうね。

開発者に聞くと、そこに登場するキャラクターは敵、味方含めてかなりの数がいるとのこと。仲間になる種族だけでも人間からドワーフやエルフ、ケンタウロスまでわかっている。しかしそれはほんの一部の仲間に過ぎない。また、敵もたくさん登場する。それぞれ個性を持っていて、戦いが不利になったりしたら退く、なんてことも敵ながらやってのけるそうだ。

これだけいたらさぞかし壮絶な戦闘シーンが見られるだろうなあ。

⬇キャラクターが多いなぁ。しかも全部味方。これに敵が入り乱れて大乱闘に？





⬆上の建物から出てきたケンタウロスが仲間になる。こんな仲間を増やしたあとはどうやって行動するんだろう？

## 光の軍勢～シャイニング・フォース～が、まもなく集結する！闇の軍勢、ルーンファウストのモンスターたちを倒しまくれっ!!

紹介はここまで。まだまだかくし玉はあるようだぞ。ここまでの情報でわかるのは、『シャイニング＆ザ・ダクネス』とは別物であっても、ストーリーもビジュアルもパワーアップしたゲームになるということ。しかも、随所でいままでのRPGとは違ったアプローチを試みようという姿勢がうかがえる。興味深いゲームができそうだ。それではこれらの写真を見て、発売日まで悶々としていただこう。



### 道具屋でしょう

ここは道具屋。ここではアイテム買ったりするのだ。などと当たり前のこと書いてどうする。まだ開発画面だが、おそらく最初の街ガーディアナであろうと思われる。いや、きっとそうだよ、うん。



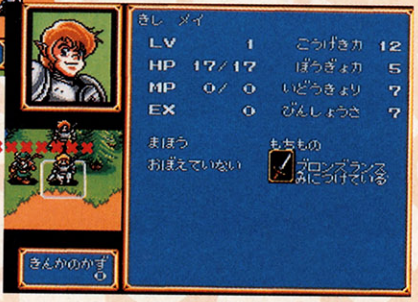

### ゴブリンちゃん

ここはいにしえ城の城門の前だ。そこで守るように立ちはだかるゴブリンたち。おや？城門の前にいるのはケンタウロスナイトの指揮官だ。ここはなかなか手ごわそうだ。シャイニング・フォースの腕の見せどころ。



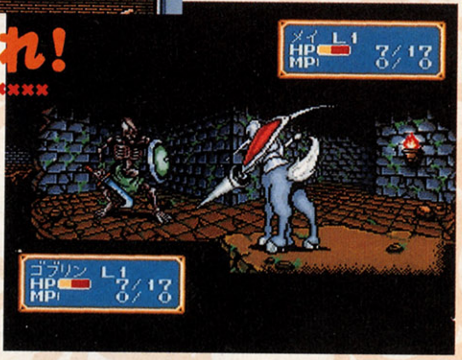

### 平原の向こうは

画面右下にいるのが敵ケンタウロスナイトの一群だ。この先に何かがあるのは間違いない。戦略を考えて敵陣を突破しろぉ！




### みてみまひょ

ケンタウロス族メイのステータス画面。使用できる魔法、持ち物などがすぐわかる。ここはシミュレーションぽい。このほか敵のステータスをみることも可能だぞ。




### バシバシ斬れ！

メイとモンスターとの戦闘シーンだ。うおりゃあ、モンスターを斬り倒すのだ！キャラが動いてくれると、戦闘シーンも熱くなるなぁ。背景なんかも場所によって変わるようだ。でも、はでな魔法使いすぎてしまいそうで、なんかこまっちゃう。

## シャイニング・フォースについて

ゲームデザイン・プロデュース担当　高橋宏之

ついに僕らの開発したゲームの第2弾、『シャイニング・フォース』が発表されることになりました。

気に入っていただけたでしょうか。とはいっても、まだまだ詳しい内容などを発表していないので、よくわからないというのが正直なところでしょうが……。そこで！　ここはひとつ、不肖高橋が『シャイニング・フォース』を語る！　というコラムをお届けしたいと思います。




➡基本的なシステムの設計がほぼ終了。これから本格的にシナリオに沿った本編の制作に入いるそうだ。

おおかたの予測でクライマックスの次回作は『シャイニング＆ザ・ダクネスII』ではないか！といわれていたのですが、その予測を裏切るかのように制作に入ったのは、『シャイニング・フォース』でした。『シャイニング＆ザ・ダクネス』は、メガドライブのデモンストレーター的色彩の強いゲームだといってきたのです。が、ストーリー性がもっと欲しかった、というのが、発売後の各方面での意見でした。しかし、当時の段階で『シャイニング＆ザ・ダクネス』に今以上のストーリーを乗せるのはメモリー的に苦しい……。ならば、お話方面を充実させられるシステムのゲームをやるっきゃないじゃん！　というわけで新しいゲームシステム開発に着手したわけです。それは、どうしてもありがちなRPGにはしたくなかった！　そして、できたのが『シャイニング・フォース』のシステムというわけです。どう見ても、RPGというよりはシミュレーションだ、という向きもあろうと思いますが、全貌が明らかになったとき、きっとあなたも「なるほど！」とうなるでしょう！　はずです!!




⬆今回の開発について語ってくれた高橋氏。ソニックと一緒にかわいくポーズ。これこそ意気込みの現われなのだ!!

# 緊急速報2

# 乱世の覇者

| メガドライブ | シミュレーション | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | アスミック　11月発売予定　9800円 | 8メガ |

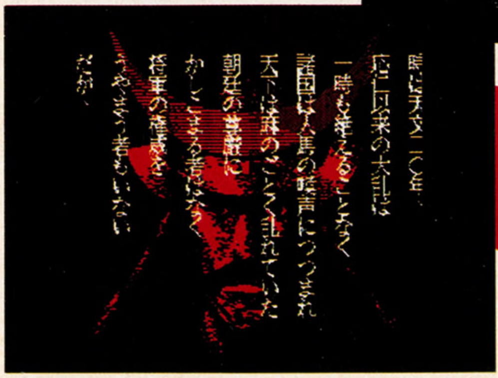
## 戦国シミュレーションの名作をメガドライブに完全移植

この『乱世の覇者』は、システムソフトからパソコン用に発売されていた『天下統一』の移植作だ。システムソフトは、『大戦略』シリーズなどで名を馳せたシミュレーションゲームの大御所的存在。そのシステムソフトが作った戦国シミュレーションなのだ。『天下統一』が発売された2年前は、戦国時代を背景としたシミュレーションが少なかった。主流は、光栄が出している『信長の野望』。戦闘はHEX戦で進められ、国を単位とした国盗りゲームだった。そんな戦国シミュレーションの世界に一筋の光をあてたのが、『天下統一』である。

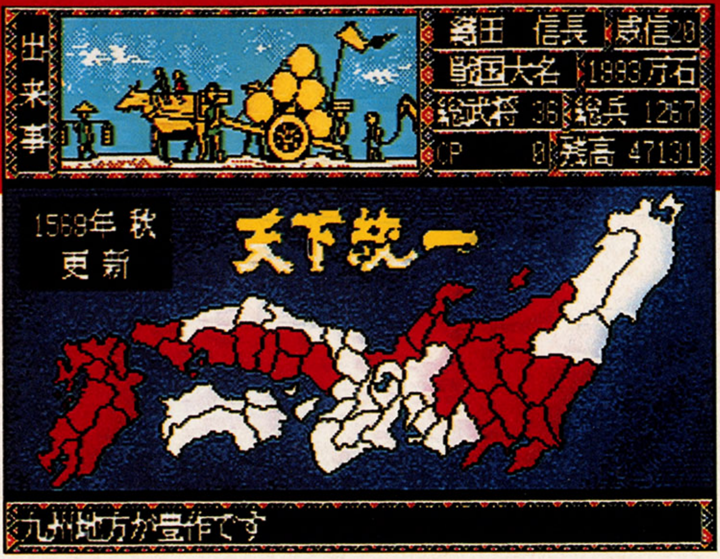
『天下統一』は国のなかにいくつもの城を置き、その城を取り合うというシステムだ。戦闘モードは、力と力がぶつかりあう単純でわかりやすいルールのものになっている。このシステムが当時のシミュレーション野郎の琴線に触れて、後々語りつがれるまでのヒット作となった。

そんなシミュレーション野郎たちが根強く支持する名作がメガドライブに移植されるのだ。名前こそ違うが、システムやグラフィックはまったく同じの完全移植である。もちろん操作方法は、マウスからパッドに変わったが、慣れてしまえば違和感はない。パソコンで遊んだ人もこれからはメガドライブで天下を統一しよう。日の本の国の覇者を目指せ！






デモ画面も忠実に移植




戦国時代を戦い抜いてきた武将は、400年以上たったいまでも人々に語りつがれている。時代や人にあこがれ、歴戦の強者"戦国大名"になって天下を統一してみたい。そう思ったことのある人も少なくないハズだ。思い当たる人は、この『乱世の覇者』にその思いをぶつけてみよう。

## 最初に選べる武将は12名

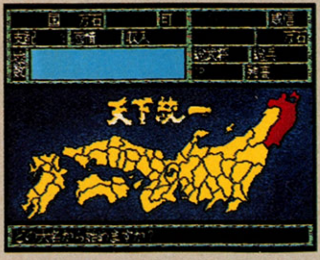
始まりは1551年の春。室町幕府が無力化したころからだ。最初に選べる武将は、全部で右の12名しかいない。逆に12名のなかから選べば、シミュレーション初心者でも天下統一できるってコト。しかもいったん全国を治めれば、次に遊ぶときは全58国どこの武将からでも始められる。焦らず、慌てず、諦めず12名から選んで天下統一をめざせ。

表に豪族や小大名とあるのは、その武将のレベルだ。自国を平定してなければ、武将レベルは豪族。小大名になれば、領国を形成し、国内の政治、経済活動ができる。ちなみに国を治めるには、支配率が80パーセント以上必要だ。戦いを重ね、総石高が100万石以上になると、念願の戦国大名になれるぞ。頑張れ。

| | | |
|---|---|---|
| 相模国 | 北条氏康 | 小大名 |
| 駿河国 | 今川義元 | 小大名 |
| 尾張国 | 織田信長 | 豪族 |
| 甲斐国 | 武田信玄 | 小大名 |
| 越後国 | 上杉謙信 | 豪族 |
| 越前国 | 朝倉義景 | 豪族 |
| 河内国 | 三好長慶 | 小大名 |
| 備前国 | 宇喜多直家 | 豪族 |
| 安芸国 | 毛利元就 | 小大名 |
| 豊後国 | 大友宗麟 | 小大名 |
| 肥前国 | 龍造寺隆信 | 豪族 |
| 薩摩国 | 島津貴久 | 豪族 |

全国よりどりみどり




⬆初めてゲームを遊ぶときは、この12ヵ国から選択する。初心者には、島津氏や上杉氏、武田氏あたりがオススメ。織田氏は最初のころがちとツライかも。

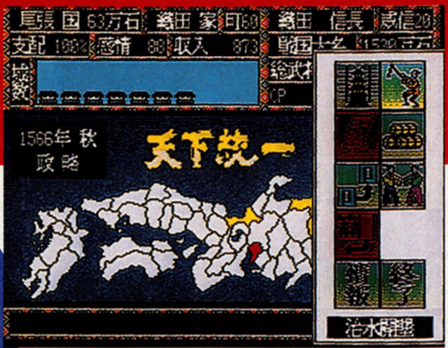
⬆一度全国を支配すれば、このとおりどこからでも遊べる。一向一揆に悩む加賀の富樫晴貞。落ちぶれた足利幕府。どれもやると泣けちゃうよ、ホント。

©1989 SYSTEM SOFT/黒田幸弘　©1991 ASMIK

# フェイズ 季節の流れがゲームの流れ

ゲームは季節ごとに進行していく。ひとつの季節は、右のように5つのフェイズで構成されているぞ。それを順番にこなしていけば、季節が進んでいくというワケだ。更新フェイズでは、天災や各武将に関するイベントが発生する。軍備フェイズでは、軍備を整える。政略フェイズでは、内政と外交を強化する。作戦フェイズでは、合戦のための計略、作戦行動を行なう。合戦フェイズでは、敵武将との野戦や攻城戦を行なう。このうち、コマンドを入力するのは、軍備、政略、作戦フェイズの3つだ。

更新フェイズ
↓
軍備フェイズ
↓
政略フェイズ
↓
作戦フェイズ
↓
合戦フェイズ



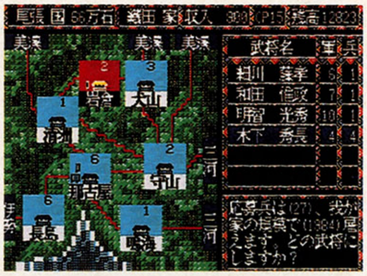

⬅画面右のアイコンを選択する。やれ。

## フェイズ中のコマンド一覧

| | | |
|---|---|---|
| 軍備 | 武将の俸禄 | 自軍武将への手当を増やして、武将の忠誠心を高める。 |
| | 兵の募集 | 兵士を集める。兵士数の上限は1武将につき50まで。 |
| | 鉄砲の購入 | 鉄砲を買う。鉄砲を集めすぎると敵の突撃にもろくなる。 |
| 政略 | 城の普請 | 城レベルを上げ、籠城戦に備える。1回に3レベルまで。 |
| | 治水開墾 | 農耕地が拡大されて石高が上昇する。住民感情も上がる。 |
| | 楽市楽座 | 町の規模が上がる。実行地により町の規模に上限がある。 |
| | 臨時徴税 | 年貢とは別に収入が入る。しかし、住民感情が低下する。 |
| | 領内移動 | 武将を選び、移動可能な自国の領内の城へ移動させる。 |
| | 大名との同盟 | 他の大名と同盟を結ぶ。最大3ヵ国まで同時に結べる。 |
| | 武将の引き抜き | 他勢力から武将を引き抜く。引き抜かれるコトもある。 |
| 作戦 | 計略 | 対象の城の築城レベルを減らす。成功率は40パーセント。 |
| | 作戦行動 | 他勢力の城に、攻撃をかけるための進軍指示を出す。 |
| 情報 | | 自軍の武将や、各国の状況などを見るコトができる。 |

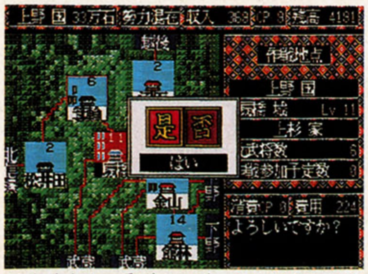
## 軍備 強力な軍団を形成する

軍備フェイズは、武将の俸禄を上げたり、兵を募集したり、鉄砲を買ったりできる。武将の忠誠心が低くなったら、裏切られるのも時間の問題だ。たくさんの兵士や鉄砲を与えても、敵の戦力になってしまうのは非常に悲しい。俸禄を増やし、機嫌をとってやろう。方法はそれだけ。茶器を与えるなどのコマンドは一切ない。シンプルこのうえないってもんだ。




⬆兵を募集したとき、どのくらいの人数が集まってくるかは、領国の支配率と住民感情にかかわってくる。雇える人数も石高によってそれぞれ上限が決まっているぞ。雇うばかりでなく、治水開墾をして石高や住民感情を戻しておこう。

## 作戦 合戦のために行動せよ



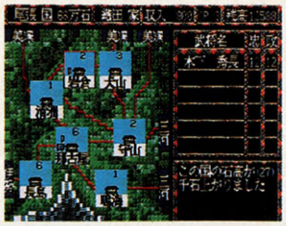

⬆たくさんの兵がいれば、たやすく城を落とせるが、金もたくさんかかってしまう。ちなみに石高が増えると、兵ひとりづつにかかる費用も増えるのだ。石高が増えたからって手放しで喜べないってワケね。非常に厳しいところだ。ぐすん。

作戦フェイズは、他勢力の築城レベルを下げたり、攻撃を命令できる。攻撃を命令できるのは、城経路で結ばれた城にいる武将のみ。実行部隊数に制限はなく、予算の続くかぎり出兵できる。予算がなくて出兵できないなんてコトにならないように……。ただし、ひとつの城へは6部隊までしか攻撃できない。それに大雪などのイベントで進軍できないコトもあるぞ。

## 政略 内政や外交面を強固に

政略フェイズは、おもに内政や外交をサポートするコマンドばかりだ。まずは城の普請。築城レベルを上げて、籠城戦に備えるのだ。1ターンに1回、3レベルまで築城できる。築城費は、内政値の高い武将であれば安くなる。そして臨時徴税。臨時に税金を取り立てるものだが、金が足りないときもオススメできない。なぜなら、住民感情が下がるばかりか、最悪の場合は大名の威信まで下がってしまう。威信が下がると、外交面で不利になるなどロクなコトが起こらない。金がなければそれなりに対処しよう。なにもしないとかね。

外交といえば、やはり同盟だ。同盟は、結んでおけばその相手と戦わなくてすむ便利なものだ。しかし、ヘタに結ぶと行き場がなくなって国力が頭打ちになってしまう。強引に道を開こうとして自分から同盟を破棄すると、威信が下がるからだ。その場合は、相手が同盟を破棄してくれるまで待たなければならない。注意するコトだ。



⬅治水開墾も内政値の高い武将にやらせたほうがよい。




⬆領内移動はひんぱんに使うコマンドのひとつだ。邪魔な武将は、どこかひとつの国や城にまとめて囲っておこう。

同盟など



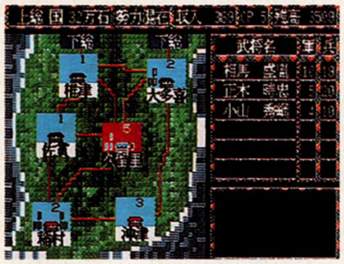

⬆国力や威信が相手より高ければ、同盟に成功する確率は高い。でも、自分より格下だったら潰してしまったほうがよい。




合戦

# いざ合戦それ合戦

石高を手っとり早く増やしたかったら合戦に勝てばよい。合戦は、兵同士がぶつかりあって行なわれる。しかし、鉄砲で間接攻撃をしておくと合戦を有利に進められるぞ。少々簡略化された戦闘形式だが、HEX戦のように時間がかかることもない。これなら初めて遊ぶ人でもすぐに入り込めるハズだ。



⬆攻め込む前は、国情報をチェックせよ。

## 天候にゃあさからえぬ

戦場の天候は、晴、霧、雨の3種類。それぞれ戦闘に影響してくるぞ。晴の確率は60パーセントで、このとき戦闘に影響はまったくない。霧の確率は10パーセント。陣形は部隊が隣接しないと見えず、鉄砲隊の攻撃力が半減する。それに、別動隊も参戦できない。雨の確率は30パーセントで、雨が降ると鉄砲は使えない。天候が雨や霧だったら、覚悟を決めて対処しよう。晴なら問題ないが。



⬆合戦の合図とともに天候が表示される。雨か、ちぇ。

## 攻城戦はこんなもの

自軍または敵軍が籠城したら攻城戦になる。強襲や包囲を行なって確実に落城させよう。ただし、3回までしか攻撃できない。城の耐久値が高ければ、ムリをしないで2度にわけて攻撃を仕掛けよう。無駄に兵や金を失わないように。



## ◇陣形はなんと5種類から選択◇

陣形は、横陣、魚鱗、鶴翼、雁行の右頭、雁行の左頭の5種類だ。参戦できる部隊は6部隊までだが、実際に戦闘を行なうのは3部隊だけ。3部隊以下で合戦に突入したときは、自動的に3部隊へ分割される。3部隊以上のときは、残りの部隊は予備部隊の扱いだ。予備部隊は、戦闘を行なっている部隊と交代したり、別動隊として参戦したりできるぞ。

相手の陣形を見てこちらの陣形を決めるのがベストだが、先に自分から陣形を決めるコトもある。兵や鉄砲の数と相談して、得意のパターンを決めておこう。



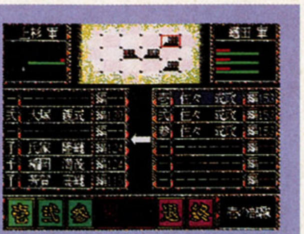
⬅相手より兵の数が少なくても陣形で工夫すれば問題ない。



⬆自分の兵の数が多ければ、あまり考え込むことはない。横陣にして、鉄砲を撃ちまくろう。次第に相手が弱くなっていくぞ。

## 説明しよう 編成値とは？

戦闘の勝敗を決めるのは、それぞれの部隊が持つ編成値の増減である。編成値は、部隊を率いる武将の軍事能力やそれまでの戦歴により高低が決まるのだ。編成値がゼロになった部隊がひとつでもでると、そこで野戦の勝敗が決定してしまう。軍事能力の高い武将に兵を集めよう。



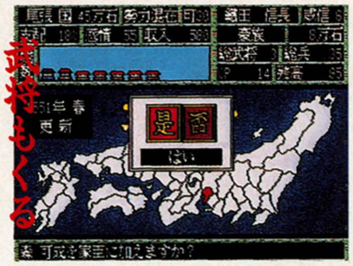
⬆相手より兵が多くて、編成値が高ければ勝ったも同然。やれー。

イベント

# 数々のイベントに身をまかせる

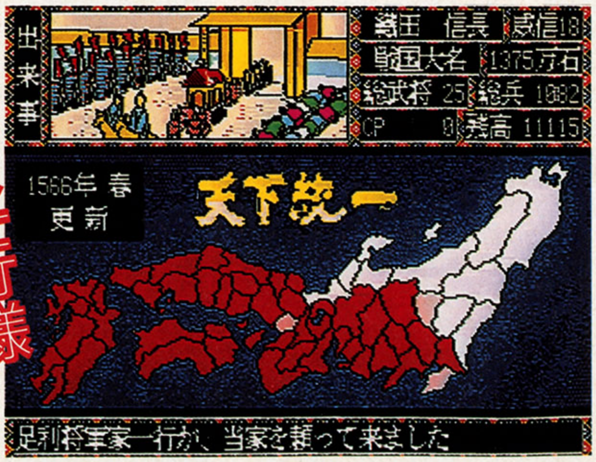
イベントは更新フェイズのときに怒濤の如く押し寄せる。大雪や大地震などの天災、朝廷からの特使などなど多種多彩だ。イベントによっては、自国の政治や経済、それに軍事面まで深く影響を及ぼすのもある。なすがままに受け止めるのではなく、じっくり様子を見守ろう。

武将もくる



⬆武将も続々とやってくる。雇う雇わないは自分次第だ。能力の高い武将を見抜こう。低能力の武将はつかまないコト。

将軍家一行様いらっしゃい




⬆足利将軍が保護を求めてきたら、受け入れよう。自分の威信は上がるし、将軍配下の明智光秀など3人が部下になるぞ。ああ、めでたい。

**開発状況**

開発は99パーセント完了。想像以上に完璧に移植されているので期待してください。（アスミック 大原）

# 徹底攻略

# ちびまる子ちゃん うきうきショッピング



# ちびまる子ちゃんのゲームが出たんだぜセニョール!!

おまたせ。ファミコンにやっと、『ちびまる子ちゃん』のゲームが登場するぞ。それも、みんなで気軽に遊ぶことのできるボードゲームなのだ。

まるちゃん、たまちゃん、花輪君、丸尾君たちは、自分たちの住む清水市が意外に有名なことを社会の授業で知る。そこで４人は、社会見学をかねて、清水市の名所をめぐり、お買い物競争をしようということになった。

ゲームはとっても簡単。ルーレットを回し、マスの上をゴールポイントに向かってコマを進めていくというもの。マスにもいろいろな種類があるのだ。ほかにも、イベントやバラエティーにとんだカードなんてのもあるぞ。



| FC ファミコン | ボードゲーム | カートリッジ |
|---|---|---|
| | ナムコ　10月４日発売　5800円 | ２メガ |

**大人気の『ちびまる子ちゃん』がファミコンに登場だ。みんなでワイワイ遊べるボードゲームなのだ。**

## おなじみの顔ぶれ

### たまちゃん



⬅たまちゃんは、やさしい女の子。好きな食べ物はカレー。なんと、宝物はヒデキのサインなんだってさ。

### まるちゃん



⬅のん気で、めんどうくさがり屋で、おっちょこちょいなまるちゃん。好きなものは、ハンバーグなんだよ。

### 丸尾君



⬅「ズバリそうでしょう」が口グセ。学級委員になることにすべてをかけている。宝物はもちろん、委員バッチなのだ。

### 花輪君



⬅いつもおしゃれな花輪君。ちょっと自慢グセとキザなところがある。好きな食べ物は、エビのコキール？　だそうだ。

## ルールの説明




清水市にあるいくつかの名所をめぐりながら、お店で買い物をしていくのだ。最初おこづかいとして、全員に1000円与えられる。お金は、マスに止まったり、目的地に最初にゴールするともらえるぞ。たまったお金で上手に品物を買い、その品物を、自宅に持って帰るか、うさぎ便という宅配便で自宅に送り届けると、ニコニコポイントが手に入る。そして、このニコニコポイントが一番多い人が勝ちとなるのだ。

## マスがいっぱい！

清水市のマップには、いろいろなマスがあるのだ。ゲームを有利に進めていくには、どのマスがどんな意味を持っているのか、しっかりと把握しておくことが必要だぞ。なかには、有利なものもあれば、不利なものもある。うまくマスを利用しながら、目的地をめざすのだ。

ゲームはここからスタートする。スタート地点のほかに、カード屋もかねているのだ。カード屋はここ１軒しかない。はやあしカードやピタリカードなど、６種類のカードを売ってくれるぞ。超便利だ。

ここに止まるとスロットによって、ニコニコポイントが増えたり減ったりする。オレンジ色のニコニコマークは、ニコニコポイントがアップし、水色はニコニコポイントがダウンするのだ。

オレンジ色の￥マークは、お金アップのマス。水色の￥マークは、お金ダウンのマスだ。ここでもスロットによって、お金が増えたり減ったりするのだ。お金はいくらあってもいいぞ。

ぴーひゃらのマスでは、福引きができる。賞品はカード。いろいろな効果がある、16種類あるカードのなかから、１枚当たるぞ。どんなカードが当たるかはお楽しみ。ゲームのなかで、カードの役割は重要なのだ。

お店のマスでは、買い物ができるのだ。お店で買った品物を自宅に届けると、ニコニコポイントがもらえちゃう。品物のなかには、役がつくものがあって、さらにニコニコポイントが増えるのだ。うまく品物を買え。

うさぎのマークは、うさぎ便という宅配便なのだ。料金を払うと、お店で買った品物を自宅に送り、ニコニコポイントに変えてくれる。これにはとっても重宝する、便利な便利なうさぎ便なのだ。

いけずうのマスでは、だれかの持っている品物を奪えるぞ。坊主めくりスロットで坊主以外の顔が出ると、品物をちょうだいできるのだ。だれかに役ができた場合、その品物を横取りして、役をできなくしてしまえ。

オレンジ色の無地のマスでは、ネコが現われて、イベントや役に関する情報を教えてくれる。けっこう見落としがちだが、これがなかなか役に立ったりするのだ。情報はしっかりと聞きもらしのないようにね。

交差点のマスでは、ヒデじいやみぎわさんといったおなじみのキャラと出会ったり、落とし物を見つけたり、ドキドキもののイベントが待ちかまえているぞ。いいことが起こるか悪いことが起こるかは、お楽しみ。

自宅のマスは、もちろん清水市に１ヵ所しかない。ここでは、無料で品物をニコニコポイントに精算でき、はらいた状態になってしまった人は、もとの健康な身体に戻ることができるのだ。はらいたはとっても痛い。



©さくらももこ　㈱さくらプロダクション・日本アニメーション　1991©㈱ナムコ




# 名所は9ヵ所

まるちゃんたちの住む清水市には、9ヵ所の観光名所がある。このなかから目的地が決められ、1番に到着した人には、ヒデじいからごほうびとして5000円のおこづかいがもらえる。このお金を使って買い物をするのだ。だれかが目的地にゴールすると、つぎの目的地が決められる。クリアーしなくてはならない目的地の数は、1～99の間で好きに決められるぞ。

**次郎長塚**



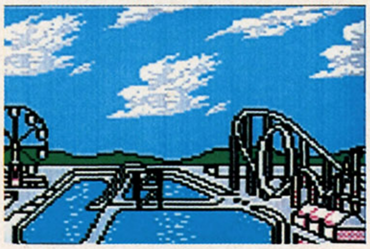
**日本平**



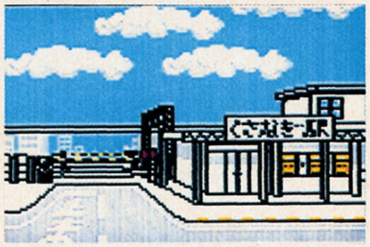
**清水港**



**遊園地**



**草薙駅**



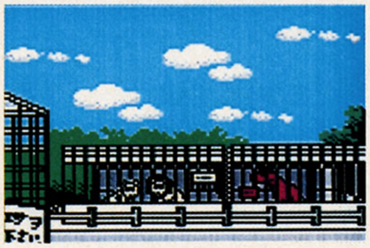

**三保の松原**



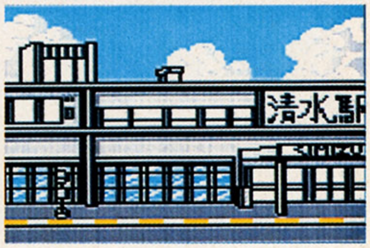
**久能山**



**動物園**

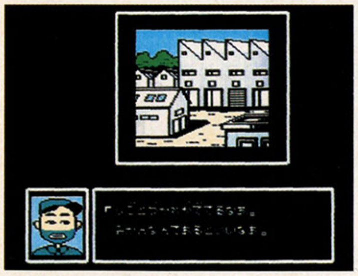


**清水駅**

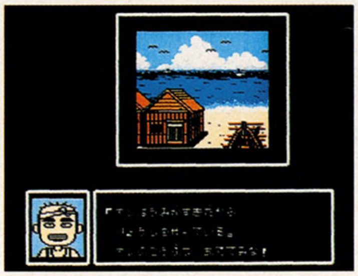



# イベントももりだくさんだよ

大きい?のマスには、イベントが待ちかまえている。このマスは清水市に16ヵ所あり、サッカー場や博物館など、いろいろな場所があるのだ。このマスに止まると、とってもいいことが起こる。ニコニコポイントの高い品物がもらえたり、おいしいアイテムが手に入ったりするのだ。しかし、無条件にもらえるわけではない。ある一定の条件を満たしていなければならないのだ。それがどんな条件なのかは、実際にやって試してみてほしい。



☗ヒゲの濃いおにいさん。仕事疲れみたい。みかんをもっていたらあげよう。



☗漁師歴25年の海の男だぜ。けっこうおかしとかが好物だったりして……。

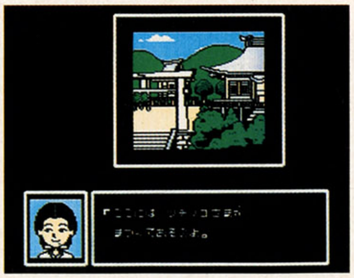


☗こいつはサッカー小僧か。うまくなりたかったら練習しろ。練習だっ！






☗女の子たるもの、身だしなみは大切だ。鏡があったらす速く出してあげよう。



☗清水市には、ツチノコを祭ってある神社があるのだ。ホクロが色っぽいぞ。

## 非売品

イベントでは、普通お店では手に入らない非売品の品物がもらえたりしちゃうのだ。これはとってもおいしいぞ。ニコニコポイントだって2000点ももらえるのだ。この非売品は数が少ない。全部で6つしかないのだ。急がないとなくなってしまうぞ。先に言ったように、ある条件をクリアーしていないと、非売品はもらえない。その条件とは、ニコニコポイントやお金の懐具合に関係があるんだな。ニコニコポイントもお金もあることに越したことはないのだ。

| 非売品 | ポイント |
|---|---|
| 化粧品セット | 2000点 |
| サボテンの鉢植え | 2000点 |
| カエルのケロちゃん | 2000点 |
| 身体のプラモデル | 2000点 |
| うしわか笛 | 2000点 |
| ローラースケート | 2000点 |

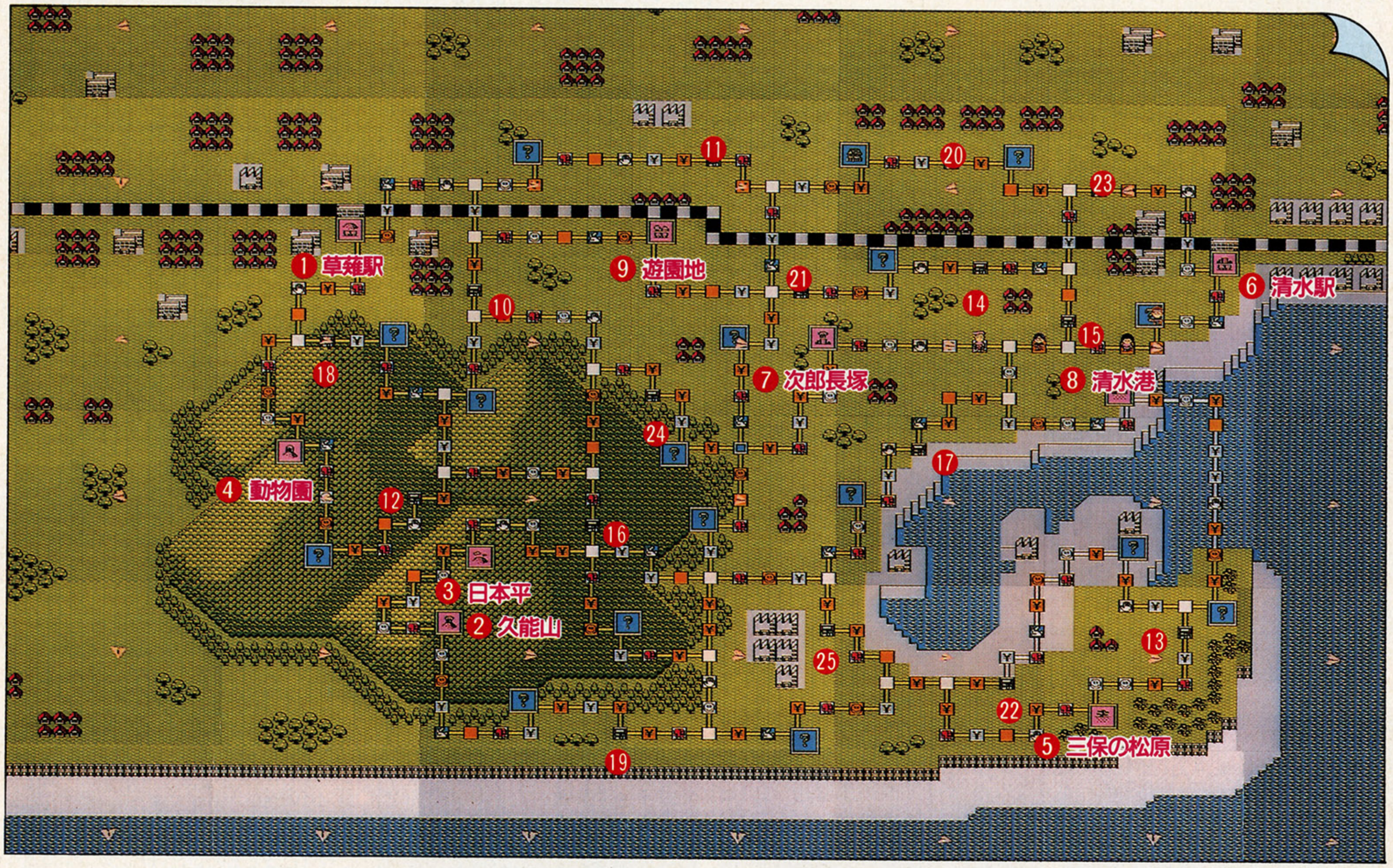
**まるちゃん七面相**



# ズバリ清水市のマップなのです



ドーン！　と清水市のマップを載せたぞ。9ヵ所の名所と、全部のお店がどこにあるのかが一目瞭然なのだ。ゲームをやる上でとってもお役に立つ代物だ。こうやって見ると、清水市は港町だってことがわかる。歴史的にも有名なところ。日本平や三保の松原などの観光名所もたくさんあって、美しいところなのだ。清水の次郎長はあまりにも有名だし。そういった観光名所が、このゲームの舞台になっているのだ。おいしいことに、ゲームをしながら観光もできてしまうってわけだね。1度に2倍おいしいゲームなのだ。マップには、たくさんのマスが見えるが、どのマスに止まるかはルーレット次第。しかし、なにも前進するだけが能じゃない。ときには後ろに戻ることも重要なことだぞ。




# カードをうまく使うんだよ

自分の番が来たら、カードを使おう。ただし、カードを使うと自分はコマを進めることができなくなるから要注意だぞ。このゲームでは、カードはとっても重要で、もっとも頻繁に使うアイテムなのだ。カードとひと口に言っても、その種類は多彩なのだ。移動に役に立つものもあれば、いたずらするカード、それを防御するカードもあり、なかには役に立たないカードもある。カードのなかでもっとも効果的なのが、はらいたカードだろう。だれかを腹痛にしてしまえるのだ。これを使われると、お腹がキュルキュルと痛み、進むごとにニコニコポイントを失ってしまうのだ。

| カード | 効　果 | カード | 効　果 |
|---|---|---|---|
| 早足カード | 1～11の目が出るルーレットを回すことができる。 | 自宅戻りカード | 自宅へ戻ることができる。 |
| 自転車カード | 1～16の目が出るルーレットを回すことができる。 | チェンジカード | ほかのだれかとポジションが入れかわる。 |
| タクシーカード | 16マス進むことができる。 | いちじくカード | はらいたの人全員の症状が悪化する。 |
| ピタリカード | 1～3マスのうち、好きな数だけ進むことができる。 | お金カード | 持ち金をニコニコポイントに変換できる。 |
| じいやカード | ヒデじいがどこか別の場所へ連れてってくれる。 | カードカード | 持っているカードをニコニコポイントに変換できる。 |
| いけずうカード | ほかの人の品物をひとつ奪うことができる。 | 1回休めるカード | 1回休むことで、ニコニコポイントが100点もらえる。 |
| はらいたカード | ほかのだれかを腹痛にしてしまう恐ろしいカード。 | 優勝カード | 5枚集まると、優勝できてしまうおいしいカード。 |
| 休業カード | お店とうさぎ便が1ターンお休み。 | 散歩カード | たまちゃんのおじいちゃんのともぞうが散歩する。 |
| 宿題カード | だれかに宿題をおしつけ、3回休みにすることができる。 | 老人会カード | ともぞうが老人会に行く。 |
| シールドカード | いけずうを防止することができる。 | 温泉カード | ともぞうが温泉に行く。 |
| 保険カード | いけずうによる損害補償として、品物の代金が戻る。 | お灸カード | ともぞうがお灸をする。 |
| すっきりカード | 腹痛状態を回復してくれる。 | 茶飲みカード | ともぞうがお茶を飲む。 |
| うさぎコールカード | うさぎ便を呼ぶことができる。 | おならカード | ともぞうがおならをする。 |
| お買い物カード | どこかの店とテレホンショッピングができる。 | 奈良漬カード | まるちゃんが奈良漬を食べる。 |
| どどいつカード | まるちゃんがどどいつを聞かせてくれる。 | テレホンカード | このカードを使って、電話をかけようとする。 |
| ポンポコリンカード | なにが起こるかわからないカード。 | 粗大ゴミカード | 使うことも捨てることもできない迷惑なカード。 |

# 清水市のお店を全部紹介します

清水市では、16ヵ所の一般のお店と、名所にある9ヵ所のおみやげやを合わせて、25軒のお店がまるちゃんたちを待っている。1軒につき6個の品物があり、それらはすべて現品限り。つまり、だれかに買われてしまったら、品切れになっちゃうのだ。お店のもの全部買い占められてしまうこともあるぞ。だから、ほしいものは急いで買わなくてはいけない。そこで、すべてのお店と、すべての品ぞろえをお店ごとに載せてみた。これを使えば、どこのお店になにを売っているかがすぐにわかるのだ。能率よく効果的に品物を買うには、お店の品ぞろえを把握しておくことだ。

### ①草薙駅の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| さくら団子 | 500 | 200 |
| お茶団子 | 500 | 200 |
| つるぎ団子 | 700 | 150 |
| おもちゃの真珠 | 1000 | 450 |
| おもちゃのオパール | 1500 | 650 |
| おもちゃのダイヤ | 2000 | 900 |

### ②久能山の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| いちご大福 | 500 | 120 |
| いちごまんじゅう | 700 | 170 |
| いちごようかん | 1000 | 250 |
| サッカーのお守り | 1000 | 250 |
| 合格絵馬 | 1500 | 700 |
| 開運絵馬 | 2000 | 900 |

### ③日本平の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| 日本平ペナント | 500 | 250 |
| おもちゃのまさかり | 500 | 250 |
| ちびっこはらがけ | 700 | 350 |
| バドミントンセット | 1000 | 450 |
| テニスセット | 1500 | 650 |
| ミニゴルフセット | 3000 | 1300 |

### ④動物園の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| 動物ビスケット | 500 | 250 |
| クマのぬいぐるみ | 600 | 300 |
| サルのぬいぐるみ | 700 | 350 |
| キリンのぬいぐるみ | 1000 | 500 |
| ぞうのぬいぐるみ | 2000 | 1000 |
| ライオンのぬいぐるみ | 3000 | 1500 |

### ⑤美保の松原の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| 富士山ペナント | 500 | 250 |
| 羽衣まんじゅう | 700 | 350 |
| 天女人形 | 1000 | 500 |
| 銅の羽衣 | 1000 | 450 |
| 銀の羽衣 | 3000 | 1300 |
| 金の羽衣 | 5000 | 2200 |

### ⑥清水駅の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| みのやの福餅 | 500 | 250 |
| あべかわ餅 | 700 | 350 |
| 茶めし弁当 | 700 | 300 |
| かっぽれ弁当 | 1000 | 450 |
| うなぎ弁当 | 1500 | 650 |
| 高級カステラ | 2000 | 1000 |

### ⑦次郎長塚の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| わらじペンダント | 800 | 250 |
| 次郎長ペナント | 800 | 250 |
| 次郎長せんべい | 1000 | 350 |
| 次郎長まんじゅう | 1000 | 350 |
| 親分のカッパ | 2000 | 750 |
| 三度笠 | 3000 | 1000 |

### ⑧清水港の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| みなとまんじゅう | 700 | 350 |
| クジラのぬいぐるみ | 700 | 350 |
| みかんの缶詰 | 700 | 200 |
| パインの缶詰 | 1000 | 450 |
| チーチキンの缶詰 | 1500 | 650 |
| はんぺんの詰合せ | 3000 | 1500 |

### ⑨遊園地の土産屋

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| まがたまペンダント | 500 | 120 |
| ナウいペンダント | 500 | 250 |
| ヤングまんじゅう | 700 | 350 |
| フィーバー人形 | 1000 | 500 |
| きつねのぬいぐるみ | 1500 | 750 |
| リモコンわんちゃん | 3000 | 1500 |

### ⑩ふるかわ民芸店

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| 竹細工の熊手 | 800 | 400 |
| キジの一刀彫り | 800 | 400 |
| 恵比寿様の置物 | 1000 | 500 |
| たぬきの焼物 | 2000 | 1000 |
| まねき猫 | 2000 | 1000 |
| 陶器の壺 | 5000 | 2500 |

### ⑪和菓子のマツバラ

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| 揚げせんべい | 300 | 150 |
| わさびせんべい | 300 | 150 |
| 抹茶ようかん | 600 | 300 |
| 追分ようかん | 800 | 400 |
| 手焼きせんべい | 1000 | 500 |
| 金箔入りせんべい | 3000 | 1500 |

### ⑫駄菓子からいや

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| たこやきさん | 100 | 50 |
| いかやきさん | 100 | 50 |
| プロ野球スナック | 200 | 100 |
| ライダースナック | 300 | 120 |
| ちびっこスナック | 500 | 200 |
| ビッグポップコーン | 2000 | 1000 |

### ⑬静岡模型店

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ゴムのナメクジ | 400 | 200 |
| 銀玉鉄砲 | 500 | 250 |
| ランダムプラモデル | 700 | 300 |
| Ｆ－１プラモデル | 1000 | 400 |
| 空気銃 | 2000 | 1000 |
| モデルガン | 3000 | 1300 |

### ⑭お菓子のキムラヤ

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| スポポンガム | 100 | 50 |
| 沈没ガム | 200 | 100 |
| チョコベロチー | 200 | 50 |
| 地底人チョコ | 300 | 150 |
| チョコドーナツ | 500 | 250 |
| ジャイアントガム | 2000 | 1000 |

### ⑮スーパーあまいや

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ドッキリマンチョコ | 50 | 50 |
| ダイスキャラメル | 100 | 50 |
| 軍艦キャラメル | 200 | 100 |
| チョコマーブル | 200 | 100 |
| コーヒーキャンディー | 500 | 250 |
| チョコボンボン | 2000 | 1000 |

### ⑯文具のマルゼン

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ウルトリマン消しゴム | 100 | 50 |
| キンニコマン消しゴム | 200 | 100 |
| スーパーカー消しゴム | 200 | 100 |
| ブリキのバッヂ | 500 | 200 |
| アルミのバッヂ | 700 | 300 |
| ゴールドバッヂ | 1000 | 500 |

### ⑰洋菓子のトリコドール

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| おさかなクッキー | 500 | 150 |
| オレンジパイ | 500 | 150 |
| ストロベリーパイ | 800 | 300 |
| アップルパイ | 800 | 400 |
| クッキー詰め合せ | 2000 | 1000 |
| トリュフチョコレート | 2500 | 1250 |

### ⑱おもちゃのマスダヤ

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| チェロＱ | 500 | 250 |
| アメリカンヨーヨー | 500 | 250 |
| スライモ | 600 | 300 |
| わらい袋 | 800 | 400 |
| キュービックルーブ | 1200 | 600 |
| ＬＳＩゲーム | 3000 | 1500 |

### ⑲お菓子のアメヤ

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ポンカンアメ | 100 | 50 |
| いちごあめ | 200 | 50 |
| ミルクあめ | 300 | 150 |
| ヨーグルトキャラメル | 500 | 250 |
| バターキャンディー | 800 | 400 |
| ハワイアンチョコ | 1800 | 900 |

### ⑳スーパーなかむらや

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ポリポリラーメン | 100 | 50 |
| えびせんくん | 100 | 50 |
| チップスだー | 200 | 100 |
| のりしおチップス | 300 | 120 |
| うめしそチップス | 300 | 120 |
| カラムーチェ | 1000 | 500 |

### ㉑おもちゃのメルヘンや

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ペンギンのぬいぐるみ | 500 | 250 |
| ブタのぬいぐるみ | 500 | 250 |
| ツチノコのぬいぐるみ | 700 | 170 |
| リコちゃん | 1000 | 400 |
| ワタリくん | 1200 | 450 |
| リコちゃんハウス | 1500 | 650 |

### ㉒シンデレラ玩具店

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| おしゃれコンパクト | 400 | 100 |
| 変身ステッキ | 500 | 250 |
| アイドル人形 | 700 | 350 |
| 怪我人セット | 1000 | 500 |
| 看護婦さんセット | 1200 | 600 |
| お医者さんセット | 1500 | 750 |

### ㉓駄菓子カカオヤ

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| 小判チョコレート | 100 | 50 |
| シガレットチョコ | 100 | 50 |
| チョコベイビー | 200 | 100 |
| ポッキンチョコレート | 200 | 100 |
| ムギチョコレート | 600 | 300 |
| 生クリームチョコ | 1000 | 500 |

### ㉔ミドリヤ文具店

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| カレー消しゴム | 100 | 50 |
| コーラ消しゴム | 200 | 100 |
| 色鉛筆セット | 600 | 250 |
| クレヨンセット | 800 | 350 |
| 絵の具セット36 | 2000 | 500 |
| システム手帳 | 3000 | 1500 |

### ㉕ピノキオ玩具店

| 品名 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|
| ミキロマン | 400 | 200 |
| 変身ベルト | 600 | 300 |
| 変身ヘルメット | 800 | 400 |
| デラックス合金 | 1000 | 400 |
| スペシャル合金 | 2000 | 900 |
| グレート合金 | 3000 | 1300 |

# 役は49種もある

品物はいくつかそろうと、役ができるものがある。品物ひとつだと、ニコニコポイントは少ししかもらえないが、役ができるとさらにポイントが加算される。最高9999ポイントの役もあるのだ。役は全部で49種類。ここでは32種類の役を紹介しちゃおう。これを見て品物を上手に買うことだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| リコちゃんゴッコ(800)……リコちゃん、ワタリくん、リコちゃんハウス | キャンデイズ(1500)……ランダムプラモデル、ミキロマン、スーパーカー消しゴム | ガム(1000)……スポポンガム、沈没ガム、ジャイアントガム | 桃太郎(2000)……キジの一刀彫り、サルのぬいぐるみ、リモコンわんちゃん |
| 3すくみ(2000)……ツチノコのぬいぐるみ、ゴムのナメクジ、カエルのケロちゃん | ロボット(1500)……デラックス合金、スペシャル合金、グレート合金 | パイ(800)……オレンジパイ、ストロベリーパイ、アップルパイ | だんご(800)……さくら団子、お茶団子、つるぎ団子 |
| 変身ゴッコ(1000)……変身ステッキ、変身ベルト、変身ヘルメット | バッヂ(800)……ブリキのバッジ、アルミのバッヂ、ゴールドバッジ | ようかん(1000)……抹茶ようかん、追分ようかん、いちごようかん | 宝石(1500)……おもちゃの真珠、おもちゃのオパール、おもちゃのダイヤ |
| 病院ゴッコ(1000)……怪我人セット、看護婦さんセット、お医者さんセット | おえかきセット(800)……色鉛筆セット、クレヨンセット、絵の具セット36 | お茶(1000)……抹茶ようかん、お茶団子、茶めし弁当 | 餅菓子(1000)……いちご大福、みのやの福餅、あべかわ餅 |
| 三種の神器(1500)……おしゃれペンダント、つるぎ団子、まがたまペンダント | みかん(1000)……ポンカンアメ、オレンジパイ、みかんの缶詰 | スナック(800)……プロ野球スナック、ライダースナック、ちびっこスナック | 願い事(1500)……サッカーのお守り、合格絵馬、開運絵馬 |
| ガンマン(1500)……銀玉鉄砲、空気銃、モデルガン | キャラメル(1000)……ヨーグルトキャラメル、ダイスキャラメル、軍艦キャラメル | ヒーロー(1500)……ウルトリマン消しゴム、キンニコマン消しゴム、ライダースナック | ペナント(1000)……日本平ペナント、富士山のペナント、次郎長ペナント |
| プラモデル(1500)……ランダムプラモデル、F-1プラモデル、身体のプラモデル | 乳製品(800)……ミルクあめ、ヨーグルトキャラメル、バターキャンディー | ポテト(800)……チップスだー、のりしおチップス、うめしそチップス | 金太郎(1000)……おもちゃのマサカリ、ちびっこはらがけ、クマのぬいぐるみ |
| 自動車(1500)……F-1プラモデル、チェロQ、スーパーカー消しゴム | ジャンケン(1500)……軍艦キャラメル、沈没ガム、ハワイアンチョコ | 商売繁盛(800)……竹細工の熊手、恵比須様の置物、まねき猫 | スポーツセット(1500)……バドミントンセット、テニスセット、ミニゴルフセット |




映像文化の歴史を辿(たど)ると、映画もテレビも初期の時代には先輩達のいない職場で、若い人達が伸び伸びと思う存分力を出し、素晴らしい傑作を生みました。
いま、TVゲーム界がその時期に当たるでしょう。そのチャンスを生かしてプロの道をと思っているキミに、ゲーム・ソフトの制作技術を教える学校がある、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。　パソコンの経験がなくても、一人一人に適応した環境でクラス編成して、基本から学習するので安心できる。その上、1人2台のコンピュータが使える。講師陣は第一線で活躍している現役。　このようにゲーム業界での活躍に夢を託す人のために、充分お応えする環境を整えてHCSは情熱的、個性的、生徒を募集しています。

■募集定員
☆コンピュータ・ゲーム課程(2年制)…200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。
☆ニューメディア・プロデュース&CG課程(1年制)…100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス、

■学校説明会
10月13日(日)・11月10日(日)・12月8日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

# ゲーム帝国



「やっぴー。わしで～すですです。今回もファンのみんなと楽しく過ごしたいないないな」。矯正に失敗した。もうダメである。

## ネコまっしぐら

●うまい飯にはネコまっしぐらである。さいわい、帝国にはネコがうまいと思うような飯はないのでネコげんなりである。つまりネコが減少しておる。これからの季節、ネコは重要な熱源であるから、諸君はネコに好かれるよう努力せよ。

**●質屋で買った900円のスーパーファミコンソフト『ボンバザル』を中古ファミコン店に持って行ったら1800円で売れました。2倍です。ブタバコ入りですか？**

**（兵庫県　やっちくん）**

●ブタバコには入らずともよい。なかなかの相場師であるな。味をしめて失敗しないようにせよ。

**●PCエンジンを持っている友達を色じかけで惑わし、メガドライブ版の『獣王記』を2000円で売りました。我ながら美貌は怖いと思います。（宮城県　ユー）**

●そのようなバチ当たりなオナゴはブタバコ入りである。懲役90年。

**●例の、「うまじゃがうまたまうまにんじ～ん」というCMソングについ耳を傾けてしまいます。努力してもダメです。どうにかしてほしい。気になってしょうがないです。**

**（神奈川県　石井和浩）**

●にんたまじゃがたまであるな。ハウス食品は強者である。西城秀樹時代から視聴者をメロメロにするCMソングを生み出しておる。もうハウスだけは止められない。

**●『ヒットラーの復活』はたまらない。最高だと思う。指にタコができたがやめられない。ついに腱鞘炎になったが、それでもやめられない。（千葉県　長瀬勝寛）**

●貴様もハマったか……。かつて帝国でも流行り、臣民は体に支障をきたした。貴様も注意せよ。

**●どうして時代劇ではおとっつあんが死にますか。**

**（富山県　ヒッピー77）**

●そういうものである。世の常だ。

**●『エレクトロコップ』と、『ブルーライトニング』ばかりやっていますが、英語がさっぱりわからない。**

**（鹿児島県　アラチョ）**

●LYNXであるな。なかなかマニアックな選択である。な～む～。

**●うちのおかあさんはマリオのことを任天堂の社長だと思っている。「社長のゲームでもしなさい」と言います。違うと教えてもちっとも覚えようとしません。**

**（石川県　馬場　努）**

●ふむ。なかなかわがままな母であるな。まあよい。ヨッシーなどを社長と思わないだけマシである。

**●『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』で夏が終わりましたが、このままでは秋も終わりそうです。**

**（東京都　ドクター笹井）**

●楽しければよいではないか。ついでに冬も春も終わらせてよいぞ。ところで、なんだか今回はゲーム関連はがきが多いのう。よいことである。あっぱれあっぱれ。

**●スーパーファミコンのソフトは高くて買えません。任天堂にヤキを入れてください。**

**（新潟県　阿部チョコボ）**

●ああ罪深き阿部チョコボよ。恐れを知らぬ清き阿部チョコボよ。帝国はそういう暴力は使わぬのだ。だがつね日ごろから任天堂に安値電波を送っているので期待すれ。

**●気合だの静電気だの威張ったことぬかしやがって。でけえツラすんじゃねえぞ。勝負してやるぜ。(初めてはがきを出しました。今後ともよろしくね)。**

**（滋賀県　さるまた２号）**

●じつは弱気なさるまた２号は罰として足の臭いを３時間かげ。

**●蟹江敬三はいい。少し意地悪な役をやるとなおいい。**

**（石川県　高木プー）**

●14歳にしてその感覚やいかに!? おじさんマニアであるか？　ん？

## 悪魔の安楽椅子



■スコードリーダー というボードゲームをやりました。ドイツ人とロシア人が戦う戦争ゲームです。サイコロで6のゾロ目が出るとすごいです。兄も父も6のゾロ目だけにはかないません。（山梨県　クロイツ）

●名作のウォーシミュレーションボードゲームだな。たしか、6のゾロ目が出るとロシア兵がウオッカ飲んで半狂乱になって強くなっちゃうんだよな。しかし、15歳にしてあのおもしろさを知ってしまうとは……。これからの人生ボードゲーム漬けだな。楽しいかも。

■ゲーセンの ペーパーボーイ がナウだ。ハンドル操作が気持ちいい。ところであのゲームに出てくる悪魔の像は悪魔さんの親戚かなにかでしょうか？

（山口県　あんにゃもんにゃ大王）

●あんな野蛮な人、ぜんぜん知らないおじさんだね。ところでおまえが行くゲーセンって、そんなゲーム置いてんのかよ。ハンドル付きのやつだろ。アタリのゲームってのはあるとこにはあるんだなぁ。帝国には1台もねーぜ。シケてるな。

## 女神の四の字固め



■あぶりだしです。火であぶってみてください。

（広島県　デスマッチ）

●あら懐かしい感じ。さっそく火で……なんにも出ない……はっ、あんただましたわね。キ～ッ悔しい～!!

■僕は電車通学なのでぎゅうぎゅうづめのときは、たまに強制パフパフ状態になります。でもおやじのときは強制ゴリゴリ状態で困ります。（東京都　パフ広）

●マセたガキ、じゃなくておマセな坊やね。そんなコトばっかり考えちゃダメよ。痴漢になっちゃうから。

■ドリフの首チョンパが出てきました。仲本工事のやつです。古いけど洗ったらよく飛ぶようになりました。女神さんこのおもちゃ知ってますか？

（神奈川県　河上亮一）

●知ってる知ってる。棒みたいなものの先に顔のハリボテが付いてて、棒を押すと顔がポンッって飛び出すやつでしょ。あたしなんか加藤茶のやつ持ってたわよ。それから鼻血ブー関係のおもちゃも持ってたのよ。東村山音頭はサイコーよね。ねったらね。

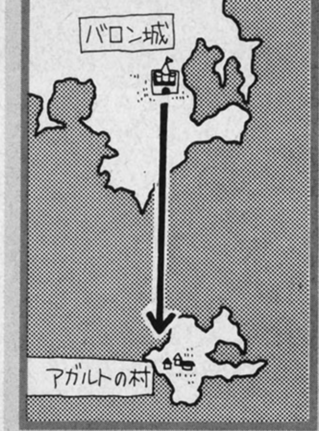
# アルゴ情報局

今週のメニュー ●ファイナルファンタジーⅣ●ヴァリスⅣ●空牙●はなたーかだか!?●タイムツイスト

秋の夜長はテレビの音量を下げて、虫の音をBGMにゲームを楽しむってのが、イキなゲーマーってもんだぞ。月見のダンゴを食べながら、このコーナーを読むのも風流でよいのだ。

**Q** ゾットの塔からバロン城へと帰ってきたあと、どこへ行ったらいいかわかりません。マグマの石を持ってウロウロしてる私を、どうか導いてください。福岡県　ゴルビー

**A** 行き先を教えてくれるヒントがないし、たしかに迷うところではあるね。次に行くところは、南の小島にあるアガルトの村なのだ。村に着いたら、中央にある井戸の前でマグマの石を使おう。地底への入り口が開くぞ。飛空艇に乗り込んだら、次の世界に突入だ！



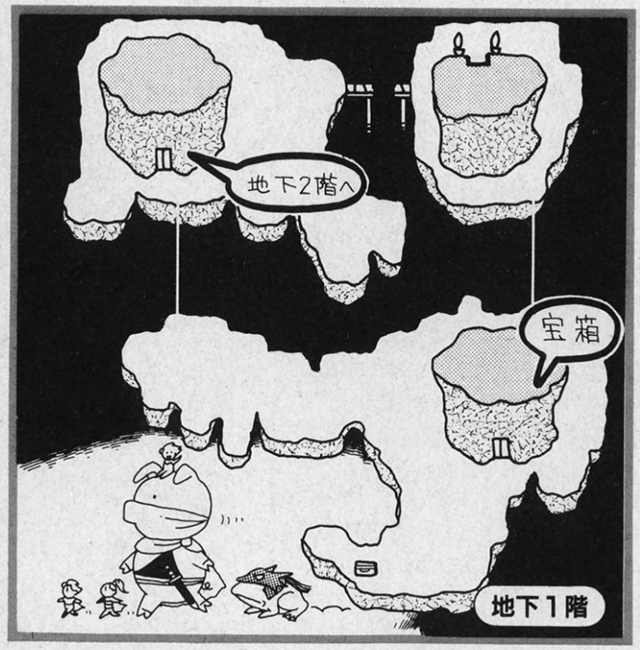

アガルトの村へ行くには、飛空艇に乗り、バロン城からまっすぐ南へと飛んでいけばオーケー。簡単だね。

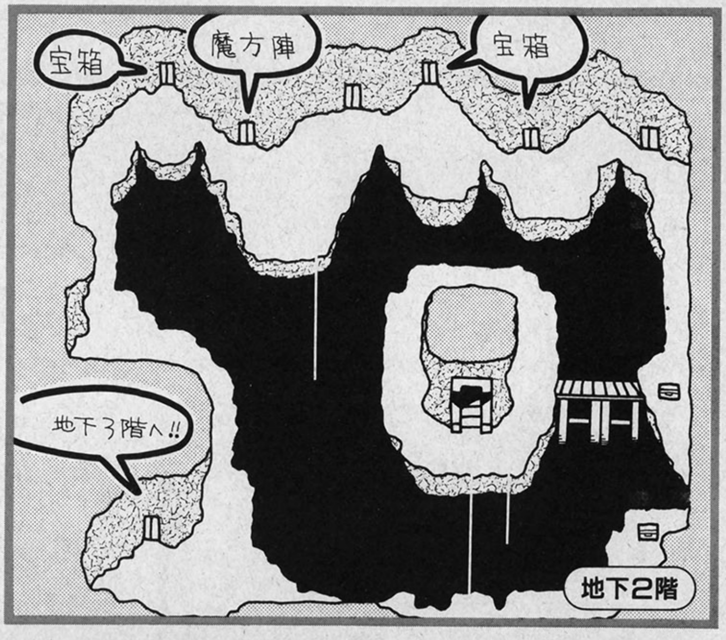
## スーパーファミコン ファイナルファンタジーⅣ

**Q** 封印の洞窟にある扉は、全部アサルトドアーなんですか？　だとしたら、こいつとできるだけ戦わないですむように、最短のルートを教えて！　埼玉県　吉野光治

**A** キミのいうとおり、この洞窟にある扉はすべてアサルトドアーだ。そんなわけだから、最短ルートがわかるように地下1階から地下3階までのマップを載せておくぞ。

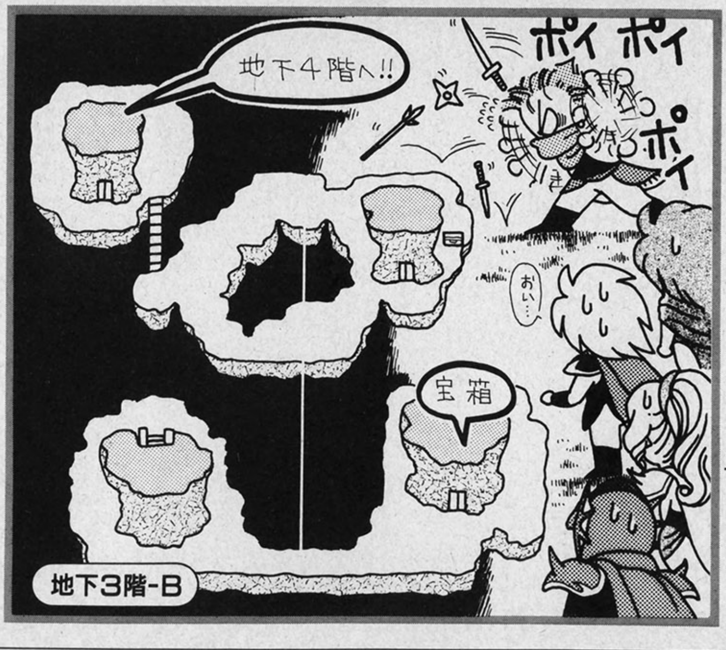
### 封印の洞窟マップ




地下4階から下は一本道だ。アサルトドアーはひとつしかないので、安心して進むことができる。最短ルートで進むのはいいけど、宝箱は必ず開けるようにしよう。なかには強力な武器などが入っているぞ。また、アサルトドアーは経験値が高いので、できるだけ倒すようにしよう。



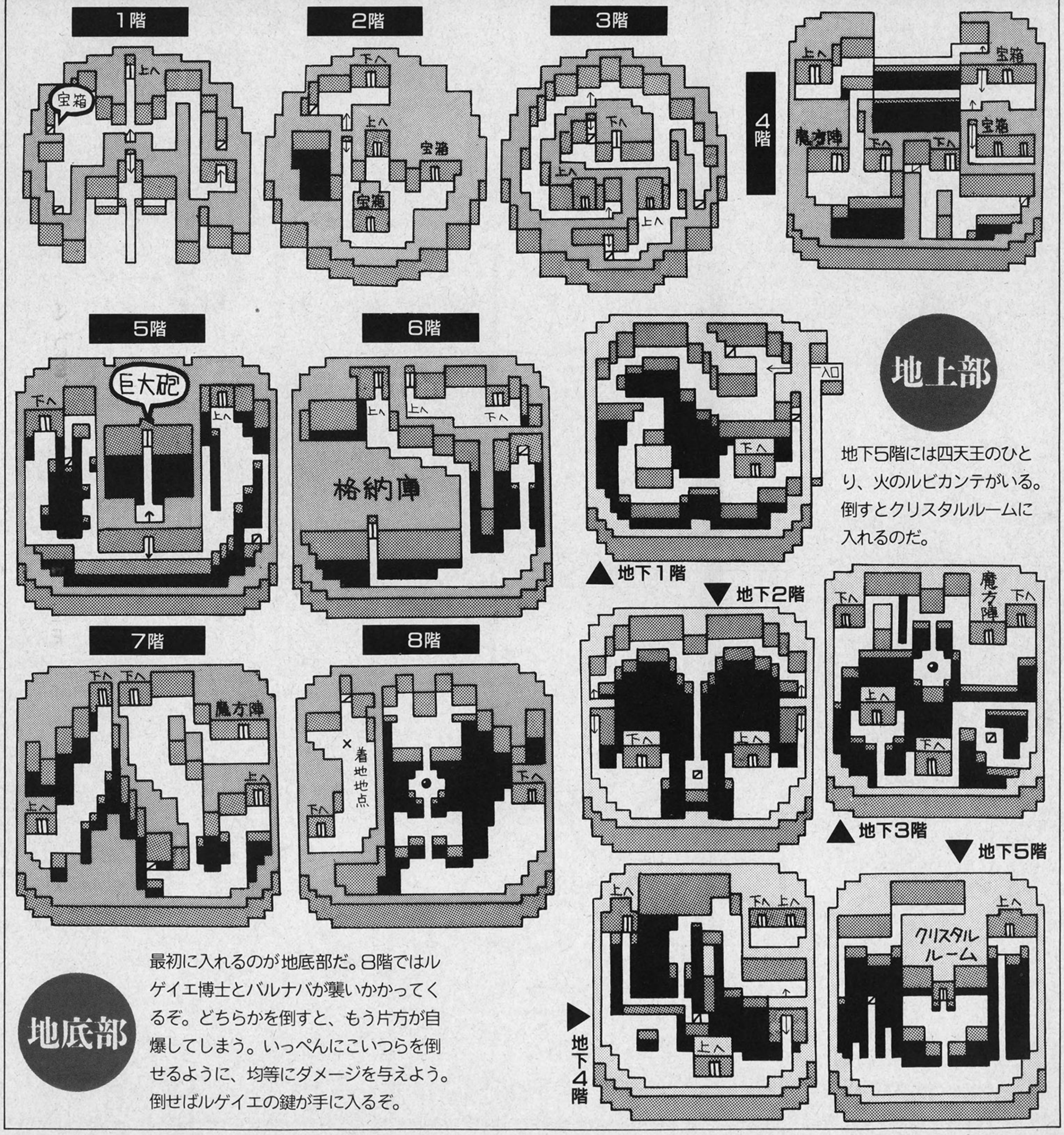

**Miniアルゴリズム** スーパーファミコンの『白熱プロ野球ガンバリーグ』で、球や選手の動きがとてつもなく早く動く高速モードがあったぞ。掲示板にPLAY BALLとでてくる画面に切り替わるとき、LかRを押しておけばオーケーだ。　香川県　サムライ亀

**Q** バブイルの塔でどうしても行けないところがあります。どうか行きかたを教えてくれー。

宮城県　キマイラの翼

**A** キミはどうやら、バブイルの塔に初めて来たようだね。じつはこの塔には、2回入ることになるのだ。といっても、同じところを2度進むわけじゃない。塔のなかは、2エリアに分かれていて、入り口は別々にあるのだ。1回目は地底世界から入って、上へ進む地底部。2回目は地上から入って、下へ進む地上部。地底部の上のほうには、地上からしか進めないところがある。つまり、キミの見ているのは地上から入るエリアなのだ。ひとまず、そのままゲームを進めよう。

## バブイルの塔マップ




地下5階には四天王のひとり、火のルビカンテがいる。倒すとクリスタルルームに入れるのだ。

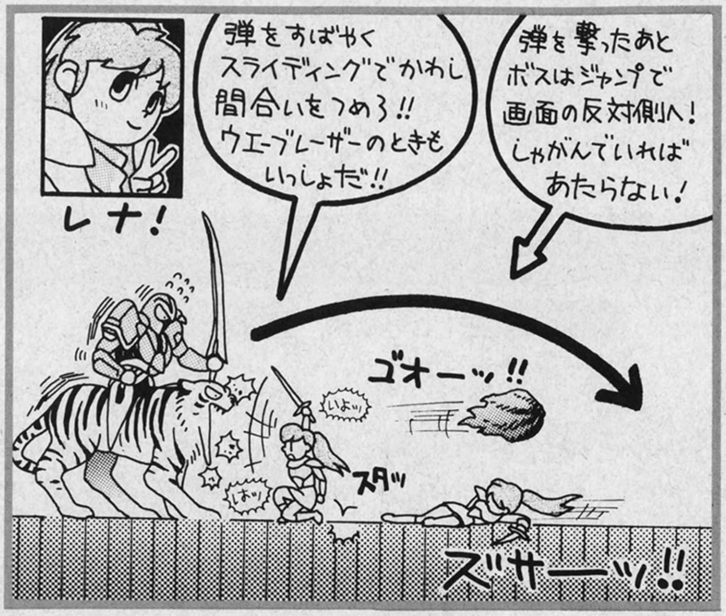
最初に入れるのが地底部だ。8階ではルゲイエ博士とバルナバが襲いかかってくるぞ。どちらかを倒すと、もう片方が自爆してしまう。いっぺんにこいつらを倒せるように、均等にダメージを与えよう。倒せばルゲイエの鍵が手に入るぞ。

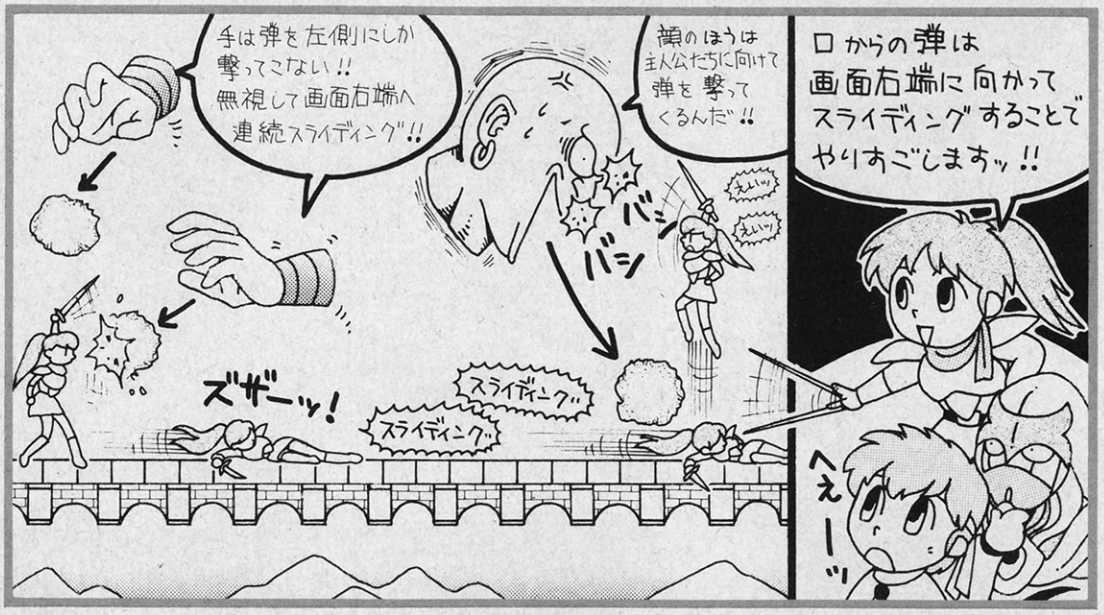
**Miniアルゴリズム** スーパーファミコンの『ＦＦⅣ』に出てくるアントリオンは、ほぼ無傷で倒せます。あいつは殴ると反撃してくるので、攻撃せずに防御していよう。あとはリディアにひたすらアイスロッドを使わせるだけ。ＭＰも使わなくてすむよ!!　山口県　かわず

## PCエンジン ヴァリスⅣ

**Q** **ステージ1からいきなり難しくて困っています。ボスのダルゲン将軍がどうしても倒せません！　いつものようにビシっと攻略してください！**　　**広島県　小林洋一**

**A** ダルゲン将軍の移動パターンは、画面の端と端をジャンプで往復するというもの。ボスを避けるために、まず主人公たちを画面の中央に移動させよう。敵の飛び道具は、下半身の虎が吐く火の弾だ。しかしこのゲームでは、ボスは主人公たちのレベルに応じて、強さや攻撃法を変えてくる。ダルゲン将軍の場合は、主人公たちのレベルが上がっていると、ウエーブレーザーを飛ばしてくるのだ。このウエーブレーザーと火の弾は、スライディングでかわすことが可能。レナのスライディングは、ボスと戦うときとても役立つのだ。攻略パターンは、離れた位置からスライディングで攻撃をかわし、ボスに接近してしゃがみ斬りをすること。主人公たちが立っていると、敵が頭上を飛び越すとき、接触してしまうのだ。このパターンの繰り返しで、ボスは倒せる。



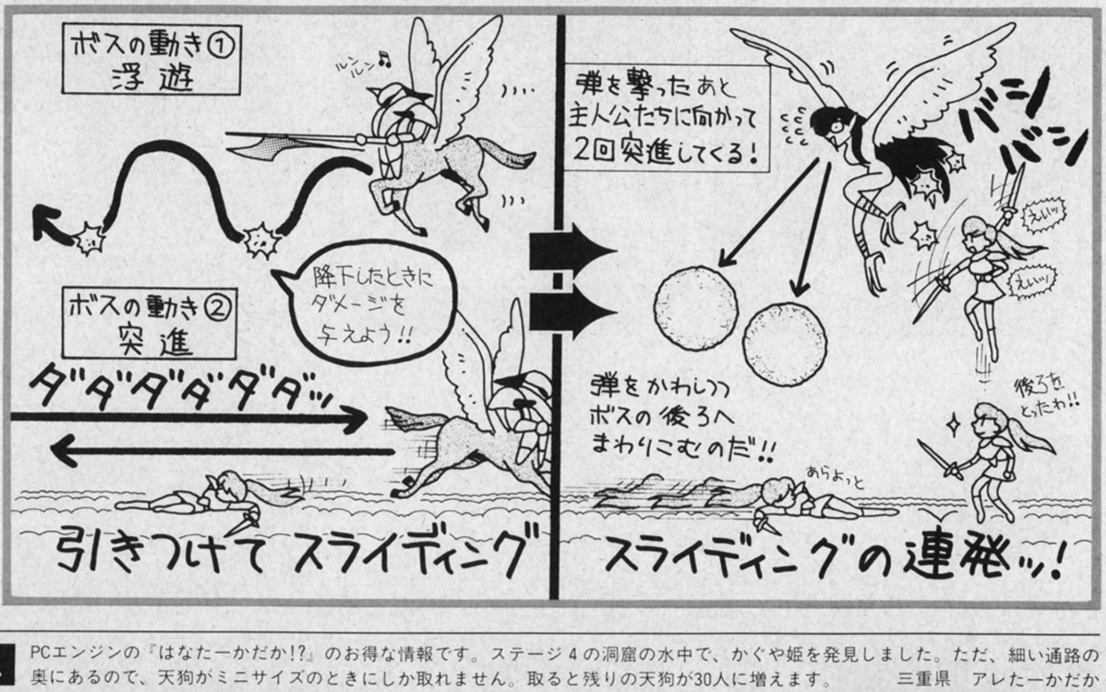




**Q** **アルゴマン、助けて。ステージ2のボス、バリーエルダーが何度チャレンジしても倒せません！　ぜひ、攻略パターンを伝授してください！**　　**千葉県　タコ丸**

**A** このボスは、口や手から破壊不可能な弾を撃ってくる。攻略パターンとしては、まず画面右端へまわりこむことだ。この位置にいれば、ボスの手が撃ってくる弾には当たらない。口から発射される弾は、ギリギリまで引き寄せてから、スライディングして避けよう。そして、弱点の頭を攻撃するのだ。

**Q** **ステージ3のボス、ラバーズがあまりにも強すぎて倒せませんっ！　これ以上、レナちゃんやアムちゃんが傷つくのは見たくありません。**　　**東京都　レーシングチーム忍**

**A** ここでもレナのスライディングが役に立つ。ラバーズの攻撃で問題なのは、主人公たちへの突進だ。これはイラストのようにギリギリまで引き寄せて、スライディングでかわそう。ダメージを与えるとボスは変身する。この場合も弾やハーピーの体当たりをスライディングでかわしながら攻撃だ！



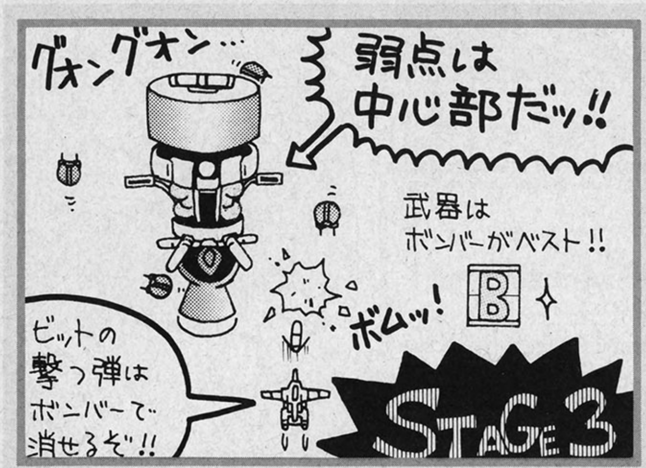

**Miniアルゴリズム**　PCエンジンの『はなたーかだか!?』のお得な情報です。ステージ4の洞窟の水中で、かぐや姫を発見しました。ただ、細い通路の奥にあるので、天狗がミニサイズのときにしか取れません。取ると残りの天狗が30人に増えます。　三重県　アレたーかだか

## メガドライブ 空牙

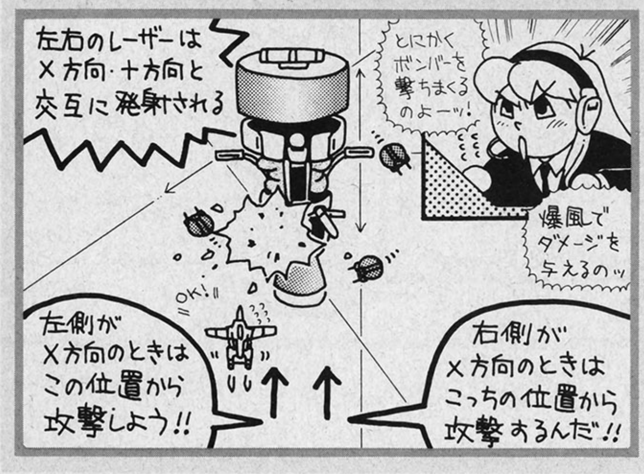
**Q** ステージ3のボス、ミッドガルド&ミョルニールで苦戦しています。こいつのレーザー攻撃よりも強烈な攻略をお願いします。

神奈川県　市川哲史

**A** 自機の武器は、ボンバーを選ぶのだ。ボンバーを使えば、ボスの弱点の中心部に、簡単にダメージを与えられるぞ。さらに、ボンバーはビットの弾を、爆煙で消してしまうのだ。詳しくは、イラストを参考にしてくれ。




←自機は、ボスの中心から右か左へ少しずらした位置に移動させよう。この位置からボンバーを撃ちまくれ。



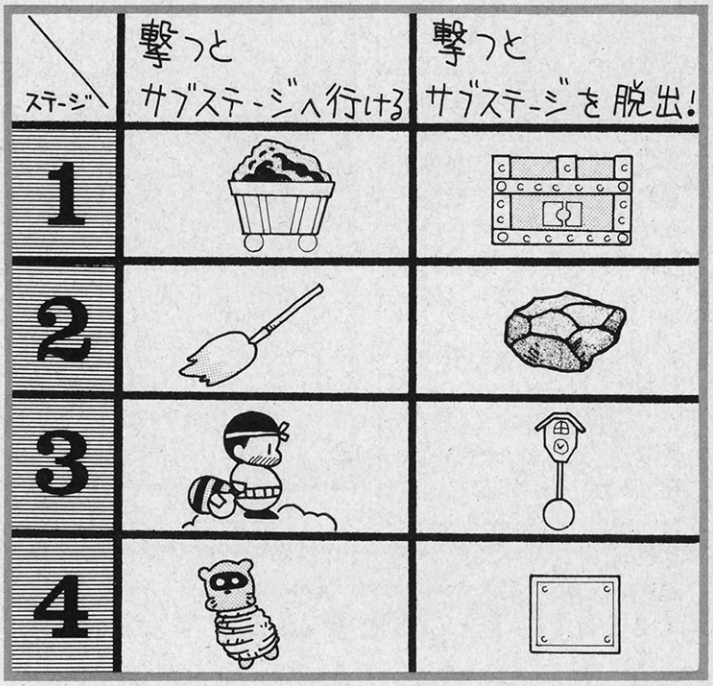

←自機をボスの中心から移動させるときは、レーザーを発射するアンテナの方向に動かそう。

## PCエンジン はなたーかだか!?

**Q** ステージ1のサブステージで質問。なにかに化けたジカンダの手下が見つからなくて、サブステージから脱出できません。どこにいるか教えて!

東京都　タマ子

**A** 要望にお応えして、ステージ4までのなにかに化けたジカンダの手下を掲載した。どういった姿に化けているかは、下のイラストを見れば一目瞭然だぞ。イラストの左に並んだキャラを撃てばサブステージに行ける。そのサブステージで右に並んだキャラを撃ち、触れれば元のステージに戻ることができるのだ。ちなみに、ステージ1には洞窟の上のルートにトロッコに化けたヤツがいる。ステージ2にはお寺の縁の下に、ほうきに化けたヤツが隠れている。ステージ3には空中戦艦を抜けたあとに、酒飲みおやじに化けたヤツがいる。ステージ4では途中の入り組んだ水中迷路に、縄で縛られたタヌキに化けて隠れているぞ。ステージ5以降のなにかに化けたジカンダの手下は自分で見つけてくれ。

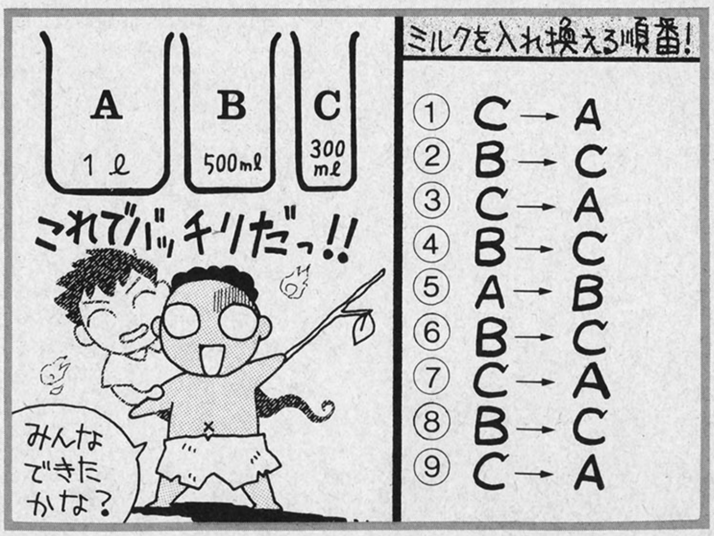



## ファミコン タイムツイスト

**Q** ギリシャの章で詰まってます。黄泉の国で、5人の哲人や歴史家などの名前を当てるクイズに正解できません。どうか解答を教えてください!

北海道　鈴木一成

**A** クイズは自分の力で解いてこそ、意味がある。しかし、困っているキミを見捨てるほど、アルゴマンは冷たくはないぞ。この先は自力で解けそうにもないという人だけ、読んでほしい。ではまず、ギリシャの章の人名クイズからいくぞ。答えは、左からプラトン・ソクラテス・ヘロドトス・ピタゴラス・ホメロスの順。つぎにアメリカの章の家畜の数の計算問題。答えは牛5頭、ひつじ7匹、ブタ38匹だ。マイヤーの命令した仕事のスケジュールは、わたつみ28、まきわり70、みずくみ6、くさむしり60、やしきのやね4の順番に入力しろ。1リットルのビンに、700ミリリットルのミルクを入れる問題は、右のイラストを参考にしてくれ。




**質問はがき大募集!!** アルゴ情報局では、ひたすら読者からのはがきを募集している。老若男女はもちろん、国籍だって問わないぞ。インターナショナルなコーナーなのだ。

●長野県 竹沢隆志●秋田県 赤坂浩彰●山形県 細谷善春●東京都 伊藤靖一●神奈川県 平林裕司
●静岡県 加藤篤志●山梨県 込山忠良●愛知県 中野牧人●広島県 中津啓吾●愛媛県 河野裕之



# クイズ！ 脳天逆落とし

**天高く乙女肥ゆる秋、読書(漫画)の秋、いろいろあるけどクイズの秋ってのはどうかな？**

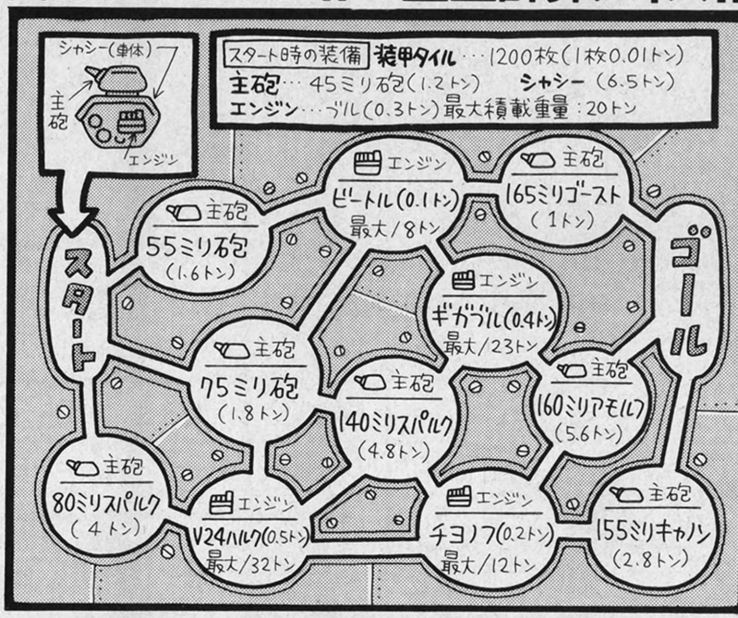
ROUND 10

## メタルマックス

### 問題

キミは戦車に乗ってゴールまで無事辿り着かなければならないのだ。だが、それには難しい条件があるぞ。進む度に、必ずそのマスに置かれたエンジンや主砲に取り替えなければならないのだ。装備すべての重量が最大積載量を超えたら動けなくなってしまうから、そのときは装甲タイルを捨てて調整しなければならない。以上の条件をクリアーしつつ、できるだけ装甲タイルを残し、口径の大きな主砲でゴールを目指す。結果、装甲タイルはいったい何枚残せるか、答えてほしい。

### 目方でバンバン!! 重量計算メイズ!!




ア 50枚 イ 840枚 ウ 1050枚 エ 1150枚

### 応募のきまり

今回はちょっと計算が面倒なので、電卓を使うのもいいかも。本体のシャシーや、エンジンの重量も、きちんと計算に入れるのをお忘れなく。ちなみに何ミリと表示してあるのが主砲の口径だ。こんなの簡単だぜ〜って人は、官製はがきに答えの番号、住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記してファミコン通信編集部、クイズ！脳天逆落とし係まで、どぉんどん送っておくれ。締切は9月24日の消印まで有効だ。待ってるぜい。

### 賞品について

正解できた人のなかから、抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をどどどーんとプレゼントしちゃうぞっ。おもちゃ券とは、おもちゃならなんでも買える夢のような商品券だ。幸運な当選者は11月15・22日合併号で発表するぞ!!

先週の答え ―― ② 砂漠

# information インフォメーション

## これでキミもダイハーダーマンだ!!

映画の登場人物になった気分が味わえるファミコンソフト『ダイ・ハード』と、MGC社の『グロックス17』を3名にプレゼント。俺さまがジョン係と明記して、180ページのあて先へ。9月24日消印有効。




## 本当は買わなきゃ当たんないんだぞ

9月30日までに『茶々丸冒険記3・アビスの塔』を買った人に当たるオリジナルグッズを、特別に5名にプレゼント。茶々丸がほしい係と明記して180ページのあて先へ。9月24日消印有効。




➡2本のペンと定規がコンパクトにおさめられているぞっ。

# 5週連続大プレゼント8/16号分 当選者発表

お待ちどうさま!! 当選者の発表だよ。キミの名前はあったかな？

### Q10 ゲームセレクタ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北海道 | 山岸 修 | 神奈川県 | 深沢光博 |
| 北海道 | 大河原純 | 神奈川県 | 高橋正洋 |
| 宮城県 | 宮嶋俊幸 | 神奈川県 | 金村浩章 |
| 長野県 | 黒沢理恵 | 静岡県 | 山崎悠子 |
| 富山県 | 市田喜代子 | 静岡県 | 近藤吉史 |
| 福島県 | 日下部良臣 | 愛知県 | 松永明子 |
| 茨城県 | 原田秀人 | 滋賀県 | 白井克幸 |
| 茨城県 | 宮崎知子 | 大阪府 | 小泉耕一 |
| 埼玉県 | 熊谷麻美 | 大阪府 | 三谷 享 |
| 千葉県 | 秋谷信一 | 兵庫県 | 中山理恵 |
| 千葉県 | 香取美和 | 広島県 | 山崎昌洋 |
| 東京都 | 水島義弘 | 山口県 | 江口一成 |
| 東京都 | 横田欽司 | 大分県 | 大田瑞穂 |
| 東京都 | 加藤京子 | 長崎県 | 日高信治 |
| 神奈川県 | 草嶋 一 | (そのほか11名) | |

### Q11 ラップマン

| | | | |
|---|---|---|---|
| 宮城県 | 丹野裕一郎 | 千葉県 | 桑野 誠 |
| 宮城県 | 安永 陽 | 埼玉県 | 柴原麻里子 |
| 石川県 | 宮下重博 | 埼玉県 | 高橋大介 |
| 山梨県 | 近藤夕起子 | 東京都 | 東 大輔 |
| 福島県 | 半田幸子 | 東京都 | 長野修治 |
| 東京都 | 坂本静樹 | 愛知県 | 津田健一 |
| 東京都 | 大村善秀 | 岐阜県 | 鷲見 渡 |
| 東京都 | 鷲塚進也 | 大阪府 | 米良友一 |
| 神奈川県 | 古井雄一郎 | 広島県 | 矢田邉智 |
| 愛知県 | 佐々木明子 | 福岡県 | 楢原慎一朗 |

### Q12 おもちゃ券20000円分

| | | | |
|---|---|---|---|
| 山形県 | 鈴木梨夏 | 大阪府 | 杉浦悠一 |
| 群馬県 | 西尾典治 | 兵庫県 | 坪井和也 |
| 山梨県 | 千綿美知代 | 兵庫県 | 泰地香織 |
| 埼玉県 | 中田英一郎 | 広島県 | 小倉 敦 |
| 静岡県 | 鈴木恵二 | 熊本県 | 跡部一雄 |

### ファミ通特製テレカ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北海道 | 斎藤幹男 | 愛知県 | 板東幹人 |
| 秋田県 | 小野康之 | 京都府 | 今村剛也 |
| 長野県 | 菊地胡桃 | 愛媛県 | 相原数洋 |
| 千葉県 | 小林純一 | 徳島県 | 別所俊典 |
| 埼玉県 | 荒井 勇 | 佐賀県 | 古賀智彦 |
| 東京都 | 水島義弘 | 鹿児島県 | 山下真一郎 |
| 神奈川県 | 大野美和 | (そのほか37名) | |

**当選おめでとう!!**

※編集部の手違いによりプレゼント当選者数が間違って掲載されていました。正しくは次のとおりです。Q10、80名→40名。Q11、30名→20名。つつしんで深くお詫び申し上げます。

# 謎のクイズ王

# 0990-304-580



**全問(107問)正解者に毎週抽選で賞金進呈!!**

その他の方にもペアで海外旅行等豪華賞品プレゼント!

(7.5秒につき約10円の通話料・情報料がかかります)

㈲ベルメッセ

東京都港区南青山4−1−1　TEL.03−3423−0442



一部地域除く
日本全国翌日到着



# オール新品全国通信販売!!

(GAME BOY. HE system HuCARD CD-ROM² PC Engine MEGA DRIVE GAME GEAR マーク以外の商品は取り扱っておりません)

## 商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

㊗オープン!
今池店
(今池ユニー前)

## ハード

| 商品 | 価格 |
|---|---|
| スーパーファミコン本体(任天堂) 定価¥24,272 | ☎ |
| PCエンジン(NEC) コアグラフィックスII 定価¥19,800 | ¥13,990 |
| PCエンジン(NEC) スーパーグラフィックス (スーパーROM²直接OK) 定価¥39,800 | ¥15,900 |
| PCエンジン(NEC) CD-ROM²システム 定価¥57,300 | ¥29,800 |
| PCエンジン(NEC) GT 定価¥44,800 | ¥34,800 |
| ゲームギア本体(セガ) 定価¥19,800 | ¥14,200 |
| メガドライブ本体(セガ) 定価¥21,000 | ¥11,300 |
| ゲームボーイ本体(任天堂) 定価¥12,136 | ☎ |
| ファミリーコンピュータ(任天堂) 定価¥14,800 | ☎ |
| スーパーファミコン内蔵TV SF-1(シャープ) 定価¥133,000 | ¥95,800 |

## 新作は発売日にお手元に到着!!(前日発送)

**今日**
★お店にTELする
① 在庫 合計金額を聞く。
② 住所 氏名 電話番号を伝える。
③ 保護者電話確認(18歳未満の方)

**次の日**
★商品到着
① お金を払う。
② 商品を受け取る。
③ キャンセル不可(キャンセル料¥2000)

4F事務所 3F事務所 2F中古コーナー 1F新品コーナー

## ファミコンソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| ソルスティス / ザ・ロード・オブ・キング / とんじゃん | 各¥980 |
| エジプト | ¥1,500 |
| ガンデック | ¥1,980 |
| ファミスタ'91 | ¥2,300 |
| ファイナルファンタジー / わんぱくダック夢冒険 / じゃじゃ丸銀河大作戦 / リトルマーメイド | 各¥2,980 |
| 紫禁城 | ¥3,180 |
| ナムコット麻雀III | ¥3,380 |
| Drマリオ | ¥3,588 |
| テトリス | ¥3,680 |
| 役満天国 | ¥3,800 |
| 井崎脩五郎の競馬必勝学 / ハリキリスタジアムIII / マジックダーツ / 熱血硬派くにおくん / ダウンタウン熱血物語 / ダウンタウン熱血行進曲 / すごろクエスト / JUJU伝説 | 各¥3,980 |
| 悪魔城SPぼくドラキュラくん / 熱血高校ドッジボール部 / 桃太郎電鉄 / 高橋名人の冒険島2 / 谷川浩司の将棋指南III / ボンバーマン2 / 桃太郎伝説 | 各¥4,380 |
| 飛龍の拳スペシャル | ¥4,410 |
| 熱血高校ドッジボール部サッカー編 / 人生劇場I・II / パチンコ大作戦I / 天地を喰らう | 各¥4,480 |
| ガンサイト | ¥4,500 |
| パチ夫くん2 / おぼっちゃまくん | 各¥4,880 |
| メタルマックス | ¥4,980 |
| ナイトガンダム物語 / SDガンダムII英雄戦記 | 各¥5,100 |
| T・M・N・T | ¥5,280 |
| いただきストリート | ¥5,440 |
| ドラゴンクエストIII | ¥5,580 |
| ファミリーサーキット'91 | ¥5,850 |
| ベースボールファイター / ドラゴンボールZ | 各¥5,880 |
| マイト&マジック / ラグランジュポイン / パチオくん3 | 各¥5,980 |
| 天地を喰らうII | ¥6,380 |
| マイライフ・マイラブ | ¥6,720 |
| 麻雀倶楽部永田町 | ¥6,790 |
| ランペルール | ¥7,980 |
| 維新の嵐 / 水滸伝 / 大航海時代 | 各¥8,850 |
| ファイナルファンタジーI・II / 時代劇だヨ全員集合 / スーパーマリオブラザーズI・II / ドラゴンクエストI・II・III / ロックマンI・II・III / ドラゴンボールZII / A列車で行こう / ロイヤルブラッド / メタルスレイダーグローリー / 快傑ヤンチャ丸II / 三国志II | 各☎ |

## ゲームボーイソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| 石道 | ¥980 |
| パックマン | ¥1,500 |
| ワールドアイスホッケー / チョップリフターII / SagaII | 各1,980 |
| Drマリオ / テトリス / スーパーマリオランド / ゴルフ | 各2,020 |
| ソロモンズ倶楽部 | ¥2,242 |
| 熱血高校サッカー部ワールドカップ編 / ロックマンワールド / SDガンダムG-ARMS | 各¥2,379 |
| ミッキーマウスII | ¥2,400 |
| ボンバーボーイ / ツインビーだ!! | 各¥2,549 |
| F1ボーイ | ¥2,563 |
| アメリカ縦断ウルトラクイズ | ¥2,705 |
| F1スピリット / ファミスタ / 熱血硬派くにおくん番外乱闘編 / R−TYPE / からくり剣豪伝ムサシロード / ハテナの大冒険 | 各¥2,719 |
| ファテストラップ | ¥2,767 |
| バブルボブル / 元祖ヤンチャ丸 / SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ | 各¥2,796 |
| ドラキュラ伝説II | 各2,952 |
| 人生ゲーム伝説 | ¥3,092 |
| フリートコマンダーVS | ¥3,376 |
| レジェンド | ¥3,945 |
| 大戦略 | ¥3,728 |
| DX馬券王 | ¥3,980 |
| 信長の野望GB版 | ¥4,505 |
| スーパー桃太郎電鉄 / 聖剣伝説 / まじかるタルるーとくん / モンスターメーカー / ゲームボーイウォーズ / プロ野球スタジアム'91 / ネメシスII | 各☎ |

## ゲームギアソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| プロ野球'91 / 紫禁城 / 琉球 | 各¥1,500 |
| キネティックコネクション / スクウィーク / スーパーゴルフ / サイキックワールド / ポップブレイカー / ウッディポップ / ヘッドバスター | 各¥1,800 |
| コラムス | ¥1,980 |
| ザ・GG忍 | ¥2,480 |
| スーパーモナコGP / ドラゴンクリスタル / マッピー | 各¥2,625 |
| ハレーウォーズ / 斬ギア | 各¥2,660 |
| タイトーチェイスHQ / ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン / グリフォン | 各¥2,850 |
| ファンタジーゾーンギア | ¥2,985 |
| まじかるタルるートくん | ¥2,985 |
| エターナルレジェンド / アウトラン | 各☎ |

## PCエンジンソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| 飛装騎兵カイザード | 各¥800 |
| 謎のマスカレード / 桃太郎伝説ターボ / 大旋風 / メルヘンメイズ / 天聖龍 / TVスポーツフットボール | 各¥1,980 |
| イメージファイト / デッドムーン / パズルボーイ / ファイナルマッチテニス / スクウィーク | 各¥2,980 |
| 桃太郎伝説II / カダッシュ / パワーイレブン / ワールドスタジアム'91 / エターナルシティ / F1トリプルバトル / スーパー桃太郎電鉄 / ファイナルソルジャー / PC原人2 / パワーリーグIV | 各¥3,980 |
| フォーメーションサッカー | ¥4,125 |
| サイバーナイト | ¥4,760 |
| 桃太郎活劇 / ワラビー / メタルストーカー / アフターバーナーII | 各¥4,880 |
| チャンピオンレスラー / ポピュラス / レーシング魂 | 各¥4,980 |
| アウトラン | ¥5,400 |
| F1サーカス'91 / はなたーかだか / ファイアープロレスリングII / パワーゲイト / (SG)1941 | 各☎ |

## CD・ROM²ソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| OED0808 | ¥1,950 |
| イースIII / ウルトラBOX4号 | 各¥2,980 |
| 魔笛伝説アストラリウス / 魔晶伝紀ラ・ヴァルー / クイズまるごとザ・ワールド / 戦国関東三国志 | 各¥3,980 |
| JBハロルド殺人倶楽部 | ¥4,550 |
| スプラッシュレイク | ¥4,640 |
| らんま½ / 大旋風カスタム | 各¥4,760 |
| ハイグレネーダー | ¥4,780 |
| バスティール / ガルクライトTDF2 / ロードスピリッツ / 三国志英傑天下に臨む / エグザイル / コズミックファンタジーII / コブラII伝説の男 / コズミックファンタジー | 各¥4,980 |
| シャーロックホームズの探偵講座 | ¥5,480 |
| 天外魔境ジライヤ | ¥5,760 |
| イースI・II | ¥6,240 |
| パチ夫くん幻の伝説 | ¥9,980 |
| ブライ八玉の勇士伝説 / ヴァリスIV / 聖竜伝説モンビット | 各☎ |

## メガドライブソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| ゴーストバスターズ / DJボーイ / ヴァーミリオン | 各¥980 |
| グラナダ / フェリオス | 各¥1,980 |
| シャドーダンサー / シーザーの野望 / 魔物ハンター妖子 / エレメンタルマスター | 各¥2,500 |
| ヴェリテックス / スーパーエアウルフ | 各¥2,800 |
| スーパー大戦略 / ストライダー飛竜 / ファンタジースターIII | 各¥2,980 |
| コラムス | ¥3,300 |
| 究極タイガー / ヴァリスIII / ワードナの森スペシャル / ブルーアルマナック | 各¥3,500 |
| TELTELスタジアム / 大旋風 / デンジャラスシード / 火激 / ワールドカップサッカー / セイントソード / エアロブラスターズ | 各¥3,980 |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ / エイリアンストーム / ベアナックル / メガトラックス / ディックトレイシー | 各¥4,200 |
| ゲイングランド / レッスルウォー / 球界道中記 | 各¥4,500 |
| マーベルランド | ¥4,950 |
| ファンタシースターII / ゼロウィング / 雷電伝説 | 各¥4,980 |
| ファステストワン | ¥5,250 |
| マスターオブモンスターズ | ¥5,460 |
| 三国志列伝 / 空牙 | 各¥5,900 |
| 斬・夜叉円舞曲 / サンダーフォックス | 各¥5,950 |
| シャイニングアンドザダクネス / アドバンスド大戦略 | 各¥6,090 |
| 雀偵物語 | ¥6,300 |
| アウトラン / ポピュラス / ジェルマスター / スーパーリーグ'91 / 宇宙戦艦ゴモラ | 各☎ |

## ファミコンディスクカード

D・Cは3本からの注文となります

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| F1レース / ゴルフJAPANコース | 各¥980 |
| エキサイトバイク / ファミコン探偵クラブ(後編) / 遊々記(後編) / ナイトムーブ / バックギャモン / エキサイティングベースボール / エキサイティングサッカー / 赤い要塞 / パチンコGP / オセロ | 各¥490 |

## スーパーファミコンソフト

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| アクトレイザー | ¥2,980 |
| ポピュラス / SDザ・グレイトバトル | 各¥3,980 |
| F−ZERO | ¥4,621 |
| ボンバザル | ¥5,049 |
| パイロットウイングス | ¥5,480 |
| ジャンボ尾崎のホールインワン | ¥5,500 |
| グラディウスIII | ¥5,680 |
| スーパーマリオワールド / ダライアスツイン / ドラッケン | 各¥5,980 |
| スーパーテニスワールドサーキット | ¥6,150 |
| スーパーR−TYPE | ¥6,375 |
| ハイパーゾーン | ¥6,500 |
| ビッグラン / スーパープロフェッショナルベースボール | 各¥6,525 |
| ファイナルファイト | ¥6,600 |
| 白熱プロ野球ガンバリーグ | ¥6,715 |
| エリア88 | ¥6,800 |
| がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻 / スーパースタジアム | 各¥6,835 |
| 初段森田将棋 | ¥6,950 |
| イースIII | ¥6,980 |
| スーパーウルトラベースボール | ¥7,040 |
| 機動戦士ガンダムF91 | ¥7,125 |
| バトルドッジボール | ¥7,200 |
| 遙かなるオーガスタ | ¥7,750 |
| シムシティー / ファイナルファンタジーIV | 各☎ |

## 部品

| 商品 | 価格 |
|---|---|
| (FC)Iコントローラー | ¥1,000 |
| (FC)IIコントローラー | ¥1,300 |
| (FC)RFスイッチブースタ | ¥1,300 |
| (FC)ACアダプター | ¥1,300 |
| (FC)十字ゴム | ¥200 |
| (FC)ABゴム | ¥100 |
| (FC)変換器 | ¥300 |
| (FC)ジョイカードマークII | ¥1,584 |
| (FC)アスキーターボファイII | ☎ |
| ゲームセレクター | ☎ |
| AVセレクター | ¥1,984 |
| (GB)充電アダプター | ¥2,925 |
| (GB)通信ケーブル | ¥1,116 |
| (GB)4人用アダプター | ¥1,500 |
| (PC)天の声バックアップ | ☎ |
| (CDR)スーパーシステムカード | ☎ |
| (GT)TVチューナー | ¥12,800 |
| (GT)ACアダプター | ¥2,500 |
| (GT)カーアダプター | ☎ |
| (GT)対戦用COMケーブル | ☎ |
| (GG)TVチューナーパック | ¥9,500 |
| (GG)VSケーブル | ¥1,120 |
| (GG)AVケーブル | ¥980 |
| (MD)RFオートスイッチボックス | ¥1,800 |
| (MD)ACアダプター | ¥1,300 |
| (MD)コントロールパット | ¥1,800 |
| (MD)アスキーメガパッド | ¥2,380 |
| (MD)メガブラスター | ¥1,980 |
| (PC)マルチタップ | ¥1,980 |
| (PC)ターボパットブラック | ¥2,150 |
| (PC)アベニューパット3 | ¥2,390 |
| (PC)PCブラスター | ¥2,300 |
| (PC)天の声2 | ¥2,080 |
| (PC)RFユニット | ☎ |
| (CDR)インターフェイス用ACアダプタ | ¥2,000 |
| (SFC)ステレオ・S端子ケーブル | 各☎ |
| (SFC)スーパーツインブースター | ¥980 |

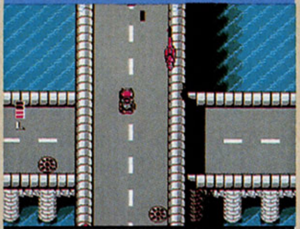
**売り切れる場合もありますので電話で確認してネ**


信頼と実績の ワーロード
ファミコンショップ
☎052-735-0466
〒464 名古屋市千種区今池5-22-16
通販専用電話 ☎052-733-1996(代)
受付時間/AM10:00〜PM8:00

# NEW GAMES CROSS REVIEW

## 新作ゲームクロスレビュー

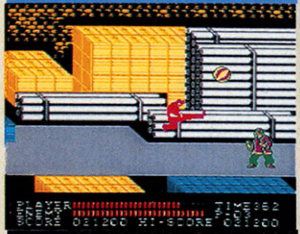
9月23日〜29日

| 発売日 | 9月27日 | 9月27日 | 9月27日 |
| --- | --- | --- | --- |
| 作品 | イースIII ワンダラーズフロムイース | バトルフォーミュラ | 中嶋悟監修 F1ヒーロー2 |
| |  |  |  |
| | バックアップカートリッジ ビクター音楽産業 7500円 | カートリッジ サン電子 6200円 | カートリッジ バリエ 5900円 |
| | パソコンから移植のシリーズ3作目のアクションRPG。前作までのトップビュー形式から、サイドビュー形式に変更され、戦闘にアクション性が増した。 | レース感覚のアクション性を盛り込んだシューティングゲーム。目的は、敵を倒しながら決められたコースを走り抜くこと。アイテムを取ればパワーアップ。 | 中嶋悟が監修したレースゲーム。ゲームに登場するコースは、実際のF1グランプリでおなじみのものが用意されている。ふたり同時プレーも可能。 |

### 評論家

| 評論家 | | イースIII | バトルフォーミュラ | F1ヒーロー2 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 東府屋ファミ坊  | いやあ、松茸の季節だなあと思って、ふと冷凍庫の中をのぞいたら、あるじゃありませんか、去年の松茸が。きちんと保存しておいたんだなあってことで、初物をいただくまえに、1年前の松茸を美味しくいただいた。ちょっと風味が欠けてたけど、まあいいやねこの際。 | **7** 基本的にはパソコン版やPCエンジン版と同じ。グラフィックが若干ファミコナイズされてはいるけど、ゲーム内容は純粋な移植だ。『I』、『II』と違ってアクション主体のRPGなので、地道にプレーすれば必ずクリアーできるというシステムではない。シリーズのファンなら、かな。 | **4** やっぱりクルマ型のゲームだと、操作性とスピード感が最低ラインなわけで、いくらシューティング要素がくっついていても、このへんを押さえていないと、かなりつらい展開なんじゃないかなあ。クルマの数が増えたときとかカーブのときなどに、極端に重くなるのがいたいよね。 | **6** けっこうマニアックなF1ゲーム。慣れるまではかなり時間がかかるが、いったんコツを覚えてしまえば、それなりに楽しく遊べると思う。ただ、ゲームというよりはシュミレーション風だし、決して簡単じゃないので、F1マニアかクルママニアじゃないと、つらいかもしれないね。 |
| 浜村通信  | この本が出るころには、ちょっと遅い夏休み、ニュージーランドにいるのだ。フィッシング、乗馬、スキー……誘惑は多いけど、この際なにもせずに、ノンビリと過ごそうと思う。無理にスケジュールを詰めず、現地の人に混じってその街で暮らしてみる。コレでしょ。 | **5** ストーリーが流れるイベント部分は、さすが3作目、上手に盛り上げてくれてるね。でも、それまでの段取り、つまり経験値稼ぎが、やたら面倒。単調なアクションゲームを延々続けないといけないんだな。うーん、親切設計RPGに慣らされてしまった体には、こりゃこたえるな〜。 | **4** 忙しすぎない!? 道路各所には、障害物がいっぱい。それらをすり抜けつつ、砲台の角度を変えて敵を撃つなんて、普通のシューティングの倍神経を使ってしまう。うまくこなせる人には醍醐味になるんだろうけど……。ボクの場合、爽快感は感じられなかった。ヘタなだけなのかな。 | **6** 中嶋悟が各レースごとに出てきて、親切にコース説明をしてくれるのがうれしい。でも、そのほかはオーソドックスな仕様のF1レースゲーム。グラフィックがいまひとつな感じ。マシンがファミコンだけに仕方ないんだろうけど……。最近のゲームにしては、ちょっと見劣りする。 |
| 渡辺美紀  | 最近カラオケに凝っている。仕事が終わったあと、イザベラ永野、怪獣ひでごんす、ジョルジョ中治、川村はちべいあたりと夜中の新宿へ繰り出す。1度座ると閉店時間(朝の5時)まで、ひたすら歌い続けるのだ。仕事で疲れてるくせに、みんなパワーあるんだよなー。 | **5** パソコンでは人気があったそうだけど、私には向かないみたいだな。ここまで難しくする必要ってあるのかなあ。ゲームの大半がレベルアップするための戦闘に費やされているみたいでイヤになる。体当たりで敵を倒していく前作までのシステムのほうが、私は好きだな。 | **5** ふつうのカーレーシングものかと思ったら、シューティングゲームだったのね。でも、シューティングゲームとしては爽快感に欠けるな。だって、気にしてなくちゃいけないことが、たくさんありすぎるんだもん。もう少し何も考えず進めたらよかったのになー。そこが残念です。 | **6** 走るまえに各コースのテクニックを中嶋悟が説明してくれる。それがわかりやすくてなかなかよい。で、そのとおりに走ることができたらきっとすばらしいタイムがでるのだろうけど、実際はなかなかそうはいかないのだ。でも、緊張感とかそーゆーのはけっこうあっていいみたい。 |
| TACOX  | ほかのページでも書いたけど、スクーバのライセンスを取ったのだ。正確に言うとこれから取るのだけど、この本が出るころには絶対に取れているはず。年末は沖縄かなあ。小笠原もええな……などと、最近めっきり皮算用親父である。スキンマスマティックスだな。 | **4** スーパーファミコンやPCエンジン版を先に見ているから、やはりどうあがいても見劣りしてしまう。操作感は互角かそれ以上なんだろうけど、サウンドやグラフィックが、これぱっかりはどうあがいても……って感じだ。それにしても『イース』シリーズは移植されまくりだなあ……。 | **5** NESで出ていた、業務用の移植である『スパイハンター』の続編。ちょっと古めかしいデザインで、かなりストイックなゲーム。自分の腕をちまちまと研いていくタイプのゲームが好きな人にはおすすめ。でも、かなり難しい。なにもここまでって感じもするけど、そこがまたいいのかも。 | **4** もう引退が決まってる人が冠についたゲームをプレーするのは、やっぱりさみしいものがある。ゲーム内容は前作とほとんど同様で、見た目、どうしても粗雑な感じがしてしまう。そのくせ動きはやけにシビアで、そのギャップに悩むなあ。初心者向けではないよね。難しいと思う。 |

## 9月27日
# スパルタンX2



カートリッジ
アイレム　5500円

主人公ジョニーを操作して、敵を蹴散らしながら突き進んでいく横スクロールアクション。パワーをためると、アッパーや背負い投げなどの必殺技が使える。

出だしを見て、昔のゲーム『チャレンジャー』を思いだしてしまった。任天堂が出してた同名ゲームとは全然違うんだね。ゲームは、通常の横スクロール型の格闘タイプのアクションゲーム。バカスカでてくる敵を、バカスカ倒すってやつね。ちょっと敵のアルゴリズムが単純かな。

集中力とテクニックだけが頼りのストイックな格闘ゲーム。幕間のデモもけっこういかすし、敵の攻撃も多彩。やりこめばはまりげなんだけど……。ますますド派手化する傾向のある、最近の格闘ゲーム（とくにスーパーファミコン）のなかに入ると、やっぱりジミな感じがするなぁ。

あの名作『スパルタンX』が設定をガラリと変えて登場。でも、次から次へと現われる敵を、キックやパンチで倒していくというゲームスタイルは前作と同じ。ざこをバキバキなぎ倒し、ボスのへたな小細工にも負けない技。これぞアクションゲームの基本って感じ。難易度設定もよい。

往年の名作『スパルタンX』の面影はない。小さくなったキャラクター、異なる操作性、いじわるで人間的でない敵。どっちかっつーと『ビジランテ』に近いかも。『スパルタンX』の続編とは考えず、まったく新しいアクションゲームと考えたほうがいいと思う。ファンとしては残念。

## 9月27日
# ニュートピアII



PCエンジンHuカード
ハドソン　7200円

トップビュー形式のアクションRPG。基本的なゲームシステムは前作と同様。ゲームの目的は、行方不明になった前作の主人公フレイを捜し出すこと。

アクションRPGの王道的手法で展開するゲーム。竹を割ったようなわかりやすいシナリオは、じつに好感が持てる。『ゼルダの伝説』とか『イース』にあまりにも似すぎてるきらいはあるけど、面白ければいいんじゃないかな。システムが単純なので、軽いノリで楽しめるのがいいね。

ゲームシステムから演出まで、『ゼルダ』激似のアクションRPG。オリジナリティーはゼロに近い（この際、いいきっちゃう!!）けど、これがやるとけっこうはまる。展開はスピーディーだし、アクションゲームとしての難易度もリーズナブル。シェープアップに成功したってやつだね。

どこから見ても『ゼルダ』だけど遊んでおもしろかったらそれでいいんじゃないかな―、と思う。オリジナリティーを出そうとしすぎて失敗するよりは、こっちのほうがぜんぜんよい。ゲームもイライラせず、スルスルと引き込まれていくソツのない作り。なかなか好感が持てるね。

どこを切っても『ゼルダ』が見え隠れする。金太郎飴みたいな感じだ。オリジナリティーという観点からいえばちょっと難物だけど、このゲームの場合しっかりとまとまっていて遊んでて苦にならないのがいい。難易度やメッセージ類なども初心者向けで好感が持てる。でも『ゼルダ』だ。

## 9月27日
# どらごんEGG!



PCエンジンHuカード
メサイヤ(NCS)　6500円

最高4段階まで成長するドラゴンといっしょに冒険するアクションゲーム。ゲームの途中で手に入る火竜石を集めれば、ドラゴンを成長させることができる。

『スーパーマリオ』タイプの横スクロールアクションゲーム。お金を集めてパワーアップする、あえていえば『ファンタジーゾーン』型。これといって特徴はないけど、作りがていねいだし、グラフィックも可愛いので、けっこう夢中になって遊ぶことができる。難易度は高いけどね。

『モンスターワールド』型アクション。最初はヘボなドラゴンが、やがて理不尽なまでにパワーアップする。楽しいぞ。でも、なんでドラゴンをパワーアップさせるアイテムの出現をランダムにしたのかな。運次第でゲームが簡単になったり難しくなったりするのって納得いかない。

背中に背負った卵で敵をガンガン殴る。とても女の子の勇者とゆー感じではない。が、そこが魅力なんだと思った。で、ドラゴンになったらなったで、やっぱり尻尾をつかんで振りまわす。あーおかしい。だけど、ちょいムズなので、私はここまでしか成長させられなかった。ちっ。

プレーした瞬間、「ああこれはヨッシーだ」と感じてしまった。難易度も低く、とくにこれといった難点もなく、優等生的な作りになっている。逆にそれが災いして、物足りなさを感じてしまうこともしばしば。全体的に淡々としてて、盛り上がりに欠けるよーな気がするなあ。

## 9月27日
# CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号



PCエンジンCD-ROM
ビクター音楽産業　4800円

ゲームや小説など、10個のタイトルが盛り込まれているマガジンシリーズ第5弾。どのタイトルをとっても、ゲーム的な要素が含まれている。

例によって、雑誌的色合の濃い寄せ集めソフトだ。いわゆるタイニー版ゲームから実用ソフトまで、かなりのラインアップを揃えている。数が多いぶん完成度が低いかというと、決してそうではない。ひとつぐらい面白いものがあればといった軽い気持ちなら、ソンはしないかも。

『ダサイヤス』がわりといい。それ以外のソフトは……やっぱりそれなりのもんだよね。ま、そんなのはおいといても、あれだけしっかりしたゲームソフトのデータベースが入ってるだけで、コストパフォーマンスは十分いいと思うけど。密かに(!?)ムフフ的なゲームも入ってるしね。

いろんなゲーム(?)がごちゃまぜになった『ウルトラボックス』の第5弾。もうこれは好きか嫌いかの問題。連作アドベンチャーが気になる人もいれば、軽いノリで遊べるから好きって人もいるでしょう。私は個人的には『ダサイヤス』が好き。ばかばかしくっておかしいじゃん。

ジュンときちゃうのはなかったけど、シモネタが多くなったような気がする。乳首が出てもいいことになったのかな？　しかし、毎回一定のクオリティーを保つのは大変ではなかろーかといらぬ心配をしてしまう。ほかにはない試みなので、毎回頑張ってほしいなあ。

## 9月27日
# 森田将棋PC



PCエンジンHuカード
NECアベニュー　7200円

おなじみ森田将棋のエンジン版。コンピューターとの対戦のほか、詰め将棋を打つこともできる。GTを使っての対戦では、軍人将棋で楽しむこともできる。

僕が勝てないレベルの強さを各ゲームが争うようになってからは、そのゲームがどの程度強くなってるのかがわからないんだよね。ただ、将棋だけはコンピューター側の強さだけがゲームの良し悪しの基準だと思うから、この点数は仮ということにしときます。僕よりは強いんだけど。

洒落のきいた演出がいい。駒が突然モンスターに変身して戦闘を始めたりするし、タイトルなんて、どー見ても『ラストハルマゲドン』。この遊び心がいいな。本気で将棋をしたい人は、スーパーファミコン版を買うといい。そーじゃない人にはおすすめ。軍人将棋付きだし、お得でっせ。

入門教室で駒のグラフィックをモンスターにできるモードがあるんだけど、これがなかなかよい。動きは遅いけど、駒を取るときには剣で相手を切ったり、角は空を飛んで移動したりけっこうイカス。しかし、将棋初心者にはどれがどの駒なのかわからなくなるという欠点はある。

オーソドックスな将棋プラス、『アーコン』を思い起こさせるようなグラフィカルな駒を使うモードがある。後者は見た目はよく、動きも凝っているんだけど、その分トロくてちょっとイライラする。このグラフィカルなモードを除けば、スーパーファミコン版『森田将棋』と同内容。

## 10月2日

# 戦場の狼Ⅱ




メガドライブカートリッジ
セガ 7000円

アーケードから移植のアクションゲーム。アイテムを入手すれば武器を交換することができる。アーケードとオリジナル、ふたつのモードが用意されている。

爽快感に関しては、あいかわらずすごいモノがあるよね。このへんはカプコンのお家芸だな。ただ、こういった8方向シューティングの場合、爽快感を求めるあまり、どうしてもゲームデザインが荒削りの方向にいってしまう。基本的には、好き嫌いがすべてを決定するタイプだな。

敵の弾に多少当たろうが、そんなのおかまいなし。ショットボタン押しっぱなしの撃ちっぱなしで、いったいどこまで進めるか。この大ざっぱさが、このゲームの醍醐味だと思う。火炎放射機の炎を全開にしながらグルングルン回ってみ、浮世のヤなこたぁ、みんな忘れてちまうぞ。

こーゆーバリバリ撃つタイプの基本ともいうべきゲーム。アーケードモードに、オリジナルモードもついてお得な感じ。いつもは苦手の8方向キーも、このゲームでは便利便利。ちょっと遊んだだけで親指がすんごく痛くなるので、連射付きパッドで遊ぶのがいいかもしれん。

業務用からの移植。特別付録としてオリジナルモードがあるが、いずれにしても初代『戦場の狼』の悲壮感は影を潜めた。かっこいいオッサンたちのお話だ。残念なのはひとり専用になってしまったこと。複数人数でゲラゲラ笑いながらプレーするのが楽しかったんだけどなあ。

## 9月27日

# マスターオブウエポン




メガドライブカートリッジ
タイトー 6800円

アーケードから移植のシューティングゲーム。自機には、アイテムを取ればパワーアップする対空と対地の両兵器のほか、スペシャルウェポンがある。

多重スクロールをガンガンに使った強制スクロール型シューティングゲーム。パワーアップも派手だし、グラフィック関係も際だっている。メガドラの機能を活かしきったシューティングゲームって感じだね。ウップン晴らしのシューティングファンには、なかなかいけるのでは。

スクロール速度を早くして、演出を派手にしたのはいいけれど、おかげで「こんなん絶対よけらんねーよ」的攻撃がガンガン出てしまい、ちょっと困っている『ゼビウス』!! てな感じかな。あー、あと視神経を直撃しそうなグロいデザインのボスキャラも◎。けっこういきますよ、コレが。

うーん。なんか、はじめからジョイスティックで遊ぶことを前提としているようなゲーム。だって、敵がメチャクチャに現われ、パッドじゃショットとボムの使い分けが厳しく、おまけにダメージ制じゃない。スティックで遊べばちったーもつかもしれん。爽快感はあるけどさ。

かなり前の業務用からの移植。多重スクロールをうまく使って極度の遠近感をかもしだすなど、さまざまな演出が試みられているものの、いかんせん難しすぎ。すべての敵がいきなりだし、なにをやってんのかわからなくなることがよくある。もうちょい親切にしてくれたって……。

## 9月27日

# アレサⅡ



ゲームボーイバックアップカートリッジ
やのまん 4800円[込]

主人公のマテリア姫とパートナーのドールが活躍する、シリーズ2作目のRPG。ゲームの目的は、魔の手におちようとしている世界を救い出すこと。

カプセルにモンスターをしまったり、斜め見おろしのダンジョンがあったり、けっこう凝ってはいるんだけど、いかんせんスクロールが遅いのがかったるいよね。一応スピード調節はできるんだけどそれでも遅い。地上移動や街中の移動はけっこうあるから、ちょっとつらかったな。

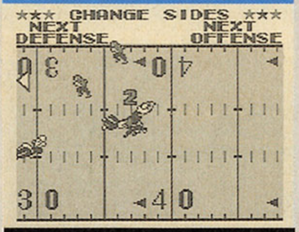
『ドラクエ』ライクなRPG。最初はキャラの動きの遅さに驚いた。でも、スピード調節をHIGHにすると、速い、速い。◎。次になにをやったらいいか、主人公たちを呼び出せば方向性を教えてくれるお手軽親切設計。携帯用機だけにうれしい。カプセルモンスターはあいかわらず楽しい。

それなりに遊べる。キャラの移動も一番速いスピードにすれば、それなりに速くていいんじゃないかな。カプセルやキャッシングなど、こちょこちょっと小技が混ぜてあるけど、基本的にはふつうのRPGってところです。ただ、やたらに広い町と同じようなダンジョンがちょっとね。

キャラクタースクロールはちょっと見劣りがする。でもキャラクターは妙に気合が入った描き込みだし、オープニングはスカしてる。なんかヘンな感じだ。人がいろんなことを滅多矢鱈にしゃべりまくるで、なにすればいいのかわからなくなってしまう。情報過多でトホホとしがち。

## 9月27日

# テクモボウルGB




ゲームボーイカートリッジ
テクモ 3800円[込]

ファミコンから移植のフットボールゲーム。チームの種類は全部で12。各チームには、攻撃のフォーメーションが4種類用意されている。対戦プレーも可能。

ゲームボーイ用ということを考えれば、かなりよくできたフットボールゲームだ。操作性もいいしね。手がちょっと疲れるのと、パスなどのボールの位置がわかりにくいのが難点だけど、基本ラインはクリアーしている。暇つぶしゲーとしてなら、ポイント高いんじゃないかなあ。

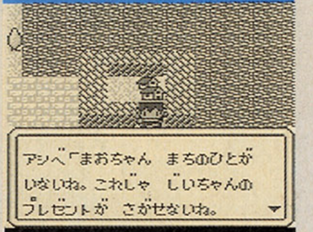
タイニータイプにはなっているけど、ちょっとした時間で遊ぶ携帯用機仕様なら、逆にこれくらいがちょうどいいかな。随所に入るデモもなかなかよい。キャラがはげしい動きをしているのに、意外と目が疲れないのはうれしい。アメフトって、じつは携帯用機向きだったの!?

目と親指が激しく痛くなる点を除けば、よくできたフットボールゲームだと思います。操作性もよく、それほどマニアックでもないから軽くプレーできます。まさしくゲームボーイ向けって感じなのだ。対戦プレーも可能だし、友だちとプレーするとかなり盛り上がるんじゃない？

作りはとてもていねい。ファミコン版からの、ほんの少しのスペックダウンで済んでるところがすごいなあ。惜しむらくは、キャラクターがチマチマし過ぎてて、どこになにがいるのやら慣れるまでわからんというところ。敵味方入り交じったときなんか、ちょっとうろたえがちだ。

## 9月27日

# 少年アシベ ゆうえんちパニック




ゲームボーイカートリッジ
タカラ 3800円[込]

主人公のアシベを操作して、ゴマちゃんとふたりの仲間といっしょに遊園地を冒険するRPG。ふたりの仲間は、冒険する先々で入れ替わっていく。

アシベファン用のRPG風ゲーム。アシベが主人公で、RPGでいこうというのが決まって、武器関係はこうだなという風な、典型的なキャラクターゲーム。ていねいな作りなんだけど、どうもキャラクターとRPGをくっつけたゲームという色のほうが濃い。このテのゲームの宿命かなあ。

セリフ、敵キャラ、戦闘パターン、どれをとってもナンセンス、脈絡がない。ストーリー展開も、ひたすら強引。それがアシベの世界観なのかな。そうだといわれたら、それまでだけど。キャラクターのグラフィックや性格は、オリジナルを尊重している。相当なファンなら楽しめるかも。

シナリオは一本道で、完全にお子様向けのRPG。敵は弱く、仲間はたくさんいる。おまけにゴマちゃんに応援してもらえば、元気になれる。台詞にキャラの特徴がよく表われててよいね。大作RPGではないけれど、お子様がゲームボーイで遊ぶには、もってこいのゲームだよ。

マンガ読んでないとわからんかなあと思ったけれど、少なくともゴマちゃんの魅力だけは理解したような気がする。ゲームはアドベンチャー。途中戦闘シーンが入るけど、基本的にはお話を追っていくだけ。スクロールがぎこちないのを我慢できればすんなり遊べると思う。

## 9月28日

### 対戦型大戦略G



ゲームギアバックアップカートリッジ
システムソフト 4800円

パソコン版『大戦略』をゲームギア用にアレンジした、戦略シミュレーションゲーム。マップ数は11、ユニット数は13種類用意されている。対戦プレーも可能。

シミュレーションゲームってのは、ひとりでじっくり遊ぶイメージが強いけど、原点はやはり対戦。いくらコンピューターを賢くしても人間にはかなわないわけだし、『ファミスタ』があんなにウケたのも対戦があったからだしね。やりこんだ人どうしの戦いは、けっこう熱くなるよ。

本家本元のシステムソフトが作った作品。とってもベーシックな戦略シミュレーションゲーム。グラフィックやサウンドで凝った演出もない。新フィーチャーなどのおかず的な仕掛けもない。でも、遊べちゃうんだよなー。『大戦略』ってやっぱ、偉大だわ。あ、対戦ができるのはうれしい。

ゲームギア用ってことで、かなり簡素化された『大戦略』です。オリジナルを好む人には、この簡単さを好きになれないかもしれないけど、私にはいままで毛嫌いしていたウォーシミュレーションを好きになるきっかけになりました。スピーディーなゲーム展開がいいよね。

縮小版『スーパー大戦略』。ルールも多少緩めに設定されているし、ユニットもオリジナルとは構成が異なり、全体的に早いテンポでゲームが進むようになっている。こってりしたのを好むダイセンリャカーには物足りないかも。あとグラフィックが味気ない。しょうがないけど……。

## 10月11日

### クイズアベニュー2



PCエンジンCD-ROM
NECアベニュー 6000円

クイズの内容が一新された、シリーズ第2弾のクイズゲーム。ひとり用のクエストモードに加え、5人まで参加可能のF1モードで楽しむこともできる。

クイズだけでは芸がないと考えたのか、F1とクエストのふたつのモードにクイズがくっついたシステムになっている。なかば強引なシチュエーションだけど、クイズ好きなら許せるかなあ。基本的には、あくまでクイズだからね。ひとりで遊んでも全然燃えないから、要注意！

クイズなんてのは、ひとりでストイックにやっててもしまいには飽きる。友達とかと正解数を競ってこそ盛り上がるんだから。クエストモードがいまひとつなのは、ま、しかたないか。パーティーのアイテムとして使うなら◎。パーティーなんか開く予定のない人には、ちょっと……。

5人まで参加できるバトルモードを、F1風にしたのがいいね。いまブームだし。しかし、"だからこーだ!!"みたいな特徴はないみたい。クエストモードもふつう。前作に比べて問題が奥深くなったようで、知らないジャンルの問題はさっぱりわからなく、そこがけっこう悲しい。

とりたてて素晴らしい特徴はないが、前作よりも問題の傾向が一般化したようで、遊びやすい。もっともクエストモードの絵柄にはちょっと抵抗があるけれど。それと、問題の重複がなくなるように(?)バックアップメモリをちょっと多めに食うんだよね。嬉しいけど、少し悲しいな。

## 9月30日

### 宇宙戦艦ゴモラ



メガドライブカートリッジ
ユー・ピー・エル 7500円

攻撃方法の異なる武器、ビームとレーザーの使い分けが可能な横スクロールシューティング。協力プレーモードでは、ふたり同時にプレーすることができる。

スクロールも敵のタマ関係も遅め。敵のタマをドット単位で避けるタイプの『ゼビウス』型シューティングゲームだね。ただ、いま一歩緊迫感に欠けるものがある。展開にメリハリがないのかなあ。なんかダラダラってゲームが続いていくのね。細部へのこだわりが希薄なのかなあ。

とーってもマニアックなシューティングゲーム。破壊力の違う、しかも操作方法の異なる数種類の兵器を、状況に応じて使い分けなければならない。うまく使いこなせれば、すっげー楽しいんだろうけど。並のテクじゃ、このゲームの深さを半分も理解することはできないぞ、きっと。

へんなオプションがついたり、ため撃ちができたり、いろいろと楽しいんだけど、肝心の操作感がイマイチなのよね。自機が重い感じなのね。あと、パワーアップすると自機が大きくなるってゆーのはねー、その分耐久度が増すんだけれど、被弾率が高くなってツライなあ。

業務用の時点で操作性に難アリだったのだが、移植版でもその問題はそのまま。あまりにフツーでないその操作性は初心者向けとはいえないと思う。操作性を犠牲にするほどのフィーチャーだろうか、と首をかしげてしまうなあ。慣れればよいのだけど、慣れないと地獄を見る。

## Best Picks of The Week

秋風が吹きはじめるとゲームの本数が増えてくる。はやくも年末商戦の影がちらほら……。すんげー大作も控えてるしねえ。これからが楽しみだねえ。げっそり。

システム関係は平凡なんだけど、じつにていねいな作りをしている『ニュートピア』がいいね。『ゼルダ』の真似という人もいるけど、おもしろいんだから、仕方ない。ゲームは、システム以前に内容なんだよね。

まず、『ニュートピア』。難易度もリーズナブルだし、サクサク進むのはうれしい。反射神経に自信がなくったって平気だぞ。あとは『戦場の狼』、『テクモボール』とか。どちらもそこそこにいいデキ。お好みで決めてね。

今週のイチ押しは『ニュートピアII』。オリジナリティーはないけど、安心して遊べるよ。よいよい。あとは『ドラゴンEGG！』と『アレサII』など。好きなジャンルをお好みでセレクトしてくださいませ。うふん。

今週は残念ながらおおむねパスだけど、『テクモボール』はちょっといいかも。あと、安心して遊べるってところで『ニュートピア』かなあ。あとは完全お好みモードでどうぞって感じだ。貯金しまくるのも一興だね。

## 読者クロスレビュー

### シムシティー



任天堂 8000円[込]

町を自分の手で発展させていくというアイデアに驚いた。マップが多いので飽きないし、自分で実際にある都市を作ってみるのも楽しい。残念なところは、セーブのファイルがふたつしかないところかな。

岩手県 佐藤一範

### パワーリーグIV



ハドソン 6500円

あいかわらずサウンドもいい味出してるし、球場も増えているが、システムが前作、前々作とほとんど同じで、そろそろ飽きてきた。『パワーリーグ』シリーズが初めてという人なら楽しめるのではないでしょうか。

東京都 バカスカボーイ

### F1サーカス'91



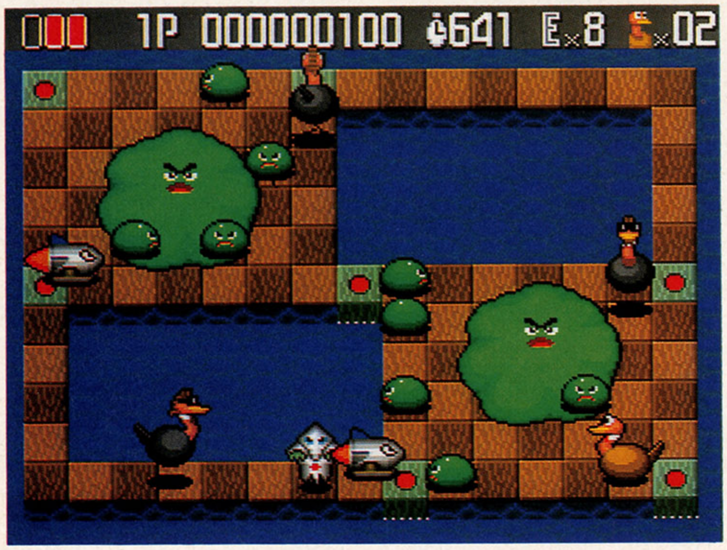
ニチブツ 6900円

前作は完成度が高いゲームだったので、期待していたけれどイマイチ。コースやデータがリアルになってるけど、よほどのマニアじゃないとわからないだろう。難易度がさらに上がったのもけっこうツライ。

東京都 高野浩明

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。＊このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。＊数字は10点満点の総合評価です。

# ソフトウェア インプレッション Software Impression




## スプラッシュレイク

PCエンジン | アクションパズル | CD-ROM
NECアベニュー 発売中 5800円

## プレーした人にしか わからないおもしろさ

どうも、はじめましてホルモン新山です。ホルにいと呼んでください。ここで僕のニックネーム〝ホルモン新山〟のルーツを教えてあげよう。このページを読んでるキミにだけ特別だよ。じつは……ただ実家が焼肉屋ってだけで、こんな名前になってしまったんだよーん。安直といわれようが何といわれようが、僕は切磋琢磨して生きていくのさっ。

ところで、僕がこの『スプラッシュレイク』と出会ったのは、いまからだいたい30年ぐらい前かなぁ。そのころ、僕は地元で〝スプラッシュレイクのホルにい〟なんて呼ばれて有頂天になっていたんだけど、じつはまだ生まれてなかったんだよ。うぉー!! だれでもいいからツッこんでくれよぉぉう!! おしまい。ああ、青春だなぁ……。

じゃあ、本題に入るか。このゲームは、オストリッチ君というダチョウを操作し、くちばしで石橋をつついては落とし、つついては落とし、敵をすべて湖に落とせばステージクリアーという、面クリアー型のパズルゲーム。このオストリッチ君、ダチョウのくせに足がなく、ピョンピョン飛びはねて移動するのだ。一見するとキャラクターとかBGMはすごくいいんだけど、ゲーム性がきわめて単純なところがちょっと……と、思う人も多いハズ。

でも、単純だから逆にハマっちゃうゲームってのもあるんだよね。

たしかに最近のゲームは演出などに凝りまくっている。でも、敵のスピードがむちゃくちゃ速いうえに、後ろからイキナリ出てくるとか、「こんなの宇宙人じゃなきゃ絶対に解けねーよ!!」っていうような、バランスがメチャクチャなゲームも多い。その点『スプラッシュレイク』は、何度も死ぬけど、死にかたに納得できるからいい。自分のチョットしたミスが原因で死ぬことが多いのだ。敵があと1匹ってときに、やっつけに行こうと近道して湖に落ちちゃうとか。ほんと頭にくるぞ。だからくやしくて、もう1回もう1回と、ついついプレーしてしまう。で、そうこうしているうちに、ズルズルとハマってしまうんだよね。

ちなみに僕はこのゲームを徹夜でクリアーしたゾー。もちろん仕事だー。すべてのステージの隠れアイテムをひとつも残さずにすべて取ると裏ステージに行けるという話だったので、そいつを確認したのだ。はじめのうちは、簡単なステージばかりでスイスイ進んだんだけど、50面あたりまでくると、睡魔との闘いになってきた。やっとの思いで、アイテムをひとつ残らず集めて最終ステージをクリアー!! たしかに裏ステージに行くことはできたが、終わったのは朝の7時。その日はその場でノックダウンだった。

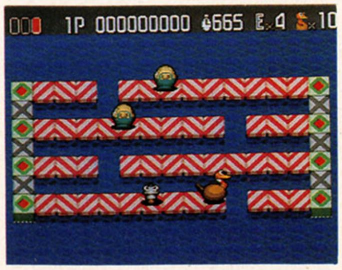
そのおかげで、次の日は中嶋美智代の取材に行くはずだったのに僕は寝ぼうして行けなかったんだよっ!! ゲームをやってて1日過ごすより、中嶋美智代と1日過ごしたかったー。ショボボ……。

でも次の日、野崎（カッペヘーじ）様が、中嶋美智代にいただいた直筆のサイン入りCDを僕にくれたのでチョットだけ満足だった。これで今夜も楽しみさっ……。ウヒョヒョヒョヒョ。

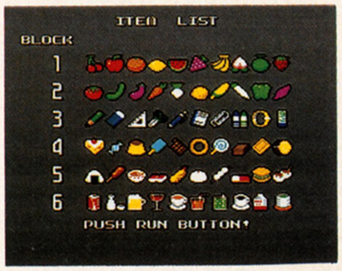
**ホルモン新山(帰ってこいカメ)**



⬆うぉー。大砲が襲ってくるぞ!! スピードがかなり速いから、うまくジャンプでかわしていこう。



⬆『スプラッシュレイク』の敵で最強の敵といえるのが、このバネ。動きがす速いので、先回りして倒すべし。

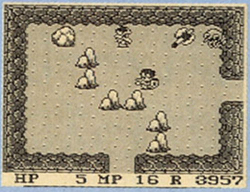


⬆これが、すべてのステージで、隠れアイテムを取った状態。これで、やっと裏ステージに行くことができるのだ。

# ゲームバトルロイヤル

**今週のタイトル　聖剣伝説**

ゲームボーイのRPGは『Sa・Ga』シリーズが有名だが、このゲームは『ゼルダの伝説』タイプのアクションRPG。シナリオや世界観は『FF』シリーズを踏襲。NPCが仲間になっていっしょに戦う。




**スクウェア　発売中　4800円［込］**

## 『FF』シリーズとの関係は？

**マドー関谷（以下関谷）**　サブタイトルに『FF外伝』ってあるけど、『FF』シリーズとそんなに深い関係があるのかなぁ。

**青山ゾーガ（以下青山）**　けっこうあるんじゃないの。チョコボもでてるし。魔法の名前も『FF』と同じだし。

**関谷**　世界観とかシナリオとかはたしかに『FF』っぽいけどね。

**青山**　泣かせるやつ。ほろりと。とにかく仲間がイベントで死んでいくんだよね。アクションRPGなんだから、そんなに殺さなくてもよかったと思うんだけど。もっといろんなイベントがほしかったな。

**関谷**　このコーナーで『FF』をテーマにしたときもいってたけど、人の生き死にって簡単に感動を与えることができるじゃない？

**青山**　盛り上げるための手段のひとつにしてる、と。

**関谷**　そう。人が死ぬだけじゃなくて、今回は主人公がちょっと挫折しかかる場面もあった。

**青山**　そうやって仲間が死んでいって、「ああ自分に力がないばかりに死なせてしまった」とか、ヒロインがさらわれて、「女ひとり守れないオレなんか……」とか。オレには戦う資格なんかない、って感じで挫折しかかる。勇者じゃなくて、まるっきりただの人。そういうのはちょっと『FF』っぽくないかなって気もするけど。

**関谷**　でも人がいっぱい死ぬのはおんなじ。そういう意味で『FF』なのかもしんない。スクウェアっぽいっていうか。あとはグラフィックかなぁ。べつにストーリー的につながりはなかったよね。まあ、『FF』シリーズ自体、話のつながりはないけど。

**青山**　アイテムも『FF』のものが出てくるよ。バッカスの酒とか。

**関谷**　それからチョコボ。歩くときの音楽もいっしょ。

**青山**　でも今度のチョコボは、改造して水の上も歩けるようになった。足がロボットなんだよね。チョコボットとかいって（笑）。

**関谷**　『FF』っぽいところといったらそれぐらいかな。

**青山**　そうそう。あとモーグリに触れておかないといかん。

**関谷**　ああ、あの『FFⅢ』にでてきたこうもりの太ったみたいな奴。

**青山**　あれ『Ⅲ』だったっけ？

**関谷**　ほら、ドーガの館にいた。

**青山**　『FF』のトードみたいに、敵にモーグリにされちゃうんだよね。そのへんも『FF』のおちゃめなところを踏襲してるかなと。

**関谷**　いずれにせよ、『Sa・Ga』よりはぜんぜん『FF』に近いとはいえますかね。

## ボス攻略は体力まかせ!?

**青山**　スタイルは似てるけど、『ゼルダ』とも違うでしょ。

**関谷**　アクションRPGだから基本的な部分では『ゼルダ』に影響されてるところも多いと思う。でも武器のパワーゲージがMAXになると特殊な攻撃ができたり……。

**青山**　あれは工夫されてたね。斧を投げたり、剣を持って突進したり。魔法もさ、✚ボタンで誘導できたりするじゃん。戦闘はかなり凝ってたかな。

**関谷**　でも、そういうテクニックって、あまり使わないでしょ？

**青山**　オレの場合はケアルを装備して、あとは敵に当たってもいいからとにかく突っ込んでガガガガと切りまくって、体力がなくなったら、ケアルをピッとかけて、またガガガガと切ってた。ボスもそれで簡単に倒せちゃうかな。

**関谷**　体力があれば、攻略法もくそもないんですよ。

**青山**　一応弱点とかもあるんだけどさ、ちょこっと切ってさっと逃げて……なんてのを繰り返しててもらちがあかないんで、ほとんど体力まかせ。

**関谷**　『イース』なんかの場合、ボスとの戦闘はけっこうシビアだけど、『聖剣伝説』はなんとかなりますよね。まあ、華麗な戦闘を楽しみたい人は、それなりの戦いかたができるようになってるけど。

**青山**　武器が重要なアイテムになることも多かったかな。

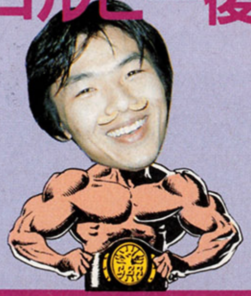
**関谷**　敵を倒すだけじゃなくて、木を刈ったり、岩を崩したり、その武器を持ってないと先に進めないようになってる。

**青山**　それでけっこうつまったりするんだよ。オレつまったもん。1日中ずーっとわかんなくて、進めないことがあった。

**関谷**　あとはレベルアップのシステムかな。目新しいものといえば。

**青山**　そうそう。レベルアップ時に、パラメーターの上げかたを4タイプのなかから選ぶんだよね。力を強くしたかったら戦士タイプとか、頭を良くしたかったら魔導士タイプとか。

## 『聖剣伝説』といえば政権!?
## ゴルビー復権おめでとう



最近はハードロック
**青山ゾーガ**

やっぱり死んだか……。というのが第一印象。ひねくれ者の僕は、キャラクターが死ぬことを期待していたようだ。でも、スクウェアには独自の"FF節"を完成させてもらいたい。人生の喜怒哀楽をキュッと詰め込んだようなね。支持されるワンパターンが、一番いいに決まってんだ！

関谷　自分の好きなようにキャラクターメイキングできるんだけど、でもけっきょく、みんな平均的に上げていきますよね。

青山　そう。だからあんまり意味ないと思った。だって、モンクタイプばっかり選んで体力がバカみたいにあるやつとか、作ろうと思えばできるけどさ、ある程度進んだら魔法も必要になるし……。平均的にしていかないとツライよ。

関谷　そういう偏ったキャラクターでもクリアーできなくはないんだけど、パラメーターの数値ってそろえたくなるでしょ。

青山　頭がほかのパラメーターより劣っていると、「頭ようなれ！」とか言いながらピッと魔導士タイプを選ぶ。なにかひとつだけ劣っているってのは、どうしても気になるの。最初はめんどくさいから戦士、戦士、でいくんだけど、あとでバランス取ったりして。最後は平均的になるよ、やっぱ。

関谷　パーティープレーだったら、個性的なキャラクターがいろいろ作れておもしろかったかもしんないけどね。でもこのゲームは主人公ひとりだから。

青山　NPC(ノン・プレーヤー・キャラクター）の仲間がいたから、正確にはパーティープレーだけど。

関谷　あれが役に立たないんですよね、あんまり。後ろにくっついてデタラメに弾を撃ってるだけなんだもん。

青山　でもNPCによっては役に立つ奴もいるよ。

関谷　ああ、アイツ？　最後の敵とか？

青山　けっこう強いから、ボスを倒すときなんか絶対必要だよ。

## 難易度は高めだけど……

青山　ダンジョンをクリアーするのにけっこう頭を使うでしょ。パズル的な要素が強くて。あのへんはどうだった？

関谷　ちょっと不親切だったかな。ヒントもなにもないし。とにかく、なかなか先に進めないようにしてあったね。

青山　目の前の敵を倒さないで、ブリザドで雪だるまにして、そいつを押して扉を開けるとか。

関谷　よーく考えて、いろいろ試してみると、なんとなくわかるんだけど、ヒントがなにもないからね。つまってる人も多いんじゃないかなぁ。

青山　ボスが倒せなくてつまることはまずないけど、謎解きがわからなかったり、アイテムが見つからなくてつまることはしょっちゅうある。でも、この程度の足かせは、一昔前のゲームでは当たり前のものだったよ。

関谷　いまのゲームが親切すぎるってこと？

青山　これくらいの難易度だったら許せるかな。若いうちは苦労しなさい、みたいな。わかんなくて、どうしようかと一生懸命悩んで、それで解くみたいなのが昔のゲームにはあった。

関谷　自分の力で解決方法がわかると嬉しかったですよ。

青山　そういう快感がいまのゲームにはないけど、このゲームにはそれがある。それがいいのか悪いのかはわかんないけどね。

関谷　アルゴ情報局の棚なんか、はがきでいっぱいですよ。

青山　『聖剣伝説』だけで？

関谷　いや、全部あわせてだけど。つまりそれだけみんなつまるとすぐ人に頼るってこと。

青山　スクウェアへの問い合わせも多いらしいよ。たしかに禁断の洞窟の入りかたとか、街の人の話をちゃんと聞かないとわからないと思うけど、そんなのRPGの基本でしょ。当たり前のこと。そうだな。本を読むつもりでゲームするんじゃなくて、ゲームを解くつもりでやれば、できないことはない難易度じゃないかな。最近のRPGって、自分が主人公になって本を読むみたいなのが多いじゃない。

関谷　つまっても、それをどうにかしようという気にさせられたよね、『聖剣伝説』は。

青山　レベルは高いよね、全体的に。ファミコンで出してもいいくらい。ただ、『ゼルダ』的な謎解きの部分と『ＦＦ』的なストーリーの部分を両方一生懸命つくりすぎた感もある。ストーリーなんかもっといいかげんでよかった。それで十分楽しめると思ったんだけど。

関谷　でも、それがないとただの作業になるでしょ。アイテムを手に入れるために、ぜんぜん脈絡のないところに行ったりして。

青山　それはそうだけど、もうちょっとシェープアップできたんじゃないかと。たとえば、『三國志』の内政と『アドバンスド大戦略』の戦闘が合わさったシミュレーションあったら、わけわかんないでしょ。それとおんなじで。どこに重点を置いたのかわかんなかった。

関谷　ゲームボーイというハードを考えると、『聖剣伝説』は大作すぎたといえるかもしれないね。

## 今回の話題に上がったゲーム

### ゼルダの伝説
任天堂




➡アクションRPGの金字塔。システムも内容も非常に洗練されている。アクションRPGは多数あるが、『ゼルダ』を越えるものはいまだにないといっても過言ではない。

### ファイナルファンタジーⅣ
スクウェア



⬅スクウェアを代表する大ヒットシリーズ。回を重ねるごとに自由度よりストーリー性が強くなった。プレーヤーを泣かせるシナリオやイベントが特徴のひとつ。

## 『聖剣』の密林の奥に幻のモーグリは実在した!!

やっぱりさ、大口をたたくけど弱いボスっていいね。へへん、口ほどにもないやとかいってね。反対に嫌なのが、謙虚なくせにやったら強い奴。そういう奴は、なんかカワイげがなくて腹が立ってくる。腹が立っても倒せない。倒せなくて腹が立つ。きゃー無限地獄ぅぅ。その点『聖剣』のボスは好きだなあ。



人間のかたちがキライ
マドー関谷

THE SELECTION
Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

期待の新作
# ザ・セレクション

"期待の新作 ザ・セレクション"は、"WEEKLY TOP30 期待の新作"のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーです。

# スーパーな『魔界村』はちと違う

■超魔界村
■スーパーファミコン
■カプコン
■10月4日発売　8500円
■カートリッジ
■8メガ

ああ、『超魔界村』。発表されてから月日がたち、人々は皆しびれをきらして待ち望んでいたことだろう。でも、発売まであと2週間だ。もうちょっと待て。

文：梶原製作所







## またまた魔界に行くらしい

いまやカプコンの代表作となっている『魔界村』シリーズ。どれも難しいが、やればなんとかなるスメルがプンプンしていた。どれもといってもふたつしかないが……。んで、今度の『超魔界村』だが、サンプルをちょっと遊んでみた。そこで気になったのは、いままでの『魔界村』シリーズとは操作方法の違うゲームになったというコトだ。

何のためらいもなくプレーしてきたアーサーの上下撃ちができなくなった。その代わりといってはナニだが、2段ジャンプができるようになった。このため、敵を倒して進むより、避けに徹したほうがサクサク進める。いままでのシリーズで培われてきたコツがほとんど使えないらしい。攻略パターンも原点から練り直し……。そういえば、『魔界村』シリーズは、すべて業務用から家庭用へと移植されている。しかし、『超魔界村』は移植作ではない。スーパーファミコンオリジナル版だ。こんな新しい試みが、操作方法に変化をもたらしたのかもしれない。まあ、それはそれでいいけどね。もともと、苦労百連発のゲームだから(笑)。



⬆マグマあふれる熔岩の世界。ココは跳び移るコトにすべてを賭けなければダメ。



⬆嵐の海をイカダで進撃する。激しい波のために三半器管が震えてしまうだろう。



⬆暑い世界があれば、寒い世界もある。とにかくカプコンのグラフィックは細かい。

## 赤くてカタイ上役もいるぞ

『魔界村』シリーズといえばやはりレッドアリーマーだ。今度は種族最大最強のレッドアリーマーエースが登場する。強さは、『魔界村』のレッドアリーマーと同程度。戦っていると、実在のモデルに対する作者の思いがヒシヒシ伝わってくるだろう。









⬆魔法をかけられるとオットセイになったりなんかする。もうやる気まんまんの世界だな。いくぜ大将(笑)。

©CAPCOM 1991

THE SELECTION

Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

- ■ダンジョンマスター
- ■スーパーファミコン
- ■ビクター音楽産業
- ■11月発売　9800円
- ■バックアップカートリッジ
- ■8メガ

パソコン版では大傑作の名をほしいままにした『ダンジョンマスター』。スーパーファミコン版発売へのカウントダウンが、ついに始まったのだ！

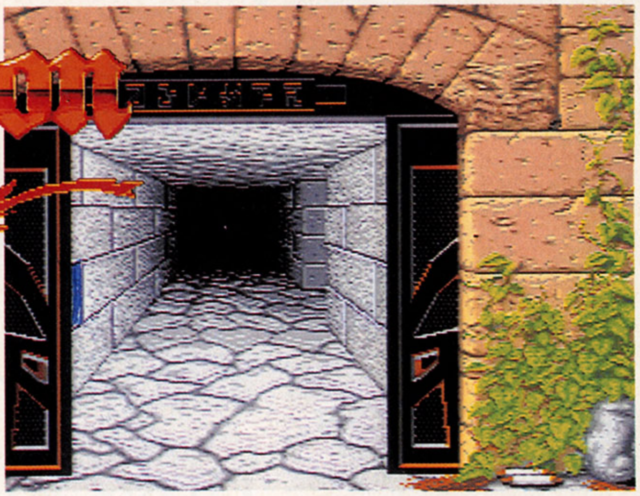
文：田原誠山

# このリアルさに触れたら、もう後には戻れない！

# Dungeon Master

洞窟講座第1回

## 掟破りのRPG



たったひとつの、しかし気が遠くなるほど広大なダンジョン内を冒険するRPG、『ダンジョンマスター』。今週から11月の発売日まで、約10週間にわたって、この『ダンジョンマスター』の世界を知るための講座を続けていくことになった。ダンジョン内の生活の魅力を感じていただければ幸いである。

今回は『ダンジョンマスター』の特異性についての話をしよう。このゲームは、従来のRPGでは常識とされていたことが通用しないゲームである。別の言いかたをすれば、RPGの〝暗黙の了解〟を破ったゲーム、ということになろうか。

さて、RPGの〝暗黙の了解〟とは何か？　宿屋に泊まることで体力を回復するシステムを例にとって説明しよう。怪物との戦いで傷ついたパーティーが、宿屋でいくらかの金を支払う。すると画面が暗転し、数秒後にはメンバー全員のHPとMPが満タンになる。このとき、宿屋に着いた時点でのHPが1であろうと50であろうと、回復に要する時間はつねに同じだ。

しかし、現実には宿屋でひと晩を過ごしたからといって、疲れきった人間の体力が完全に回復するとはかぎらない。ただ、それをゲームで再現しようとすると、プレーヤーが行なうべき操作が煩雑になってしまう。そのせいで宿屋に泊まれば完全回復するという公式が生まれたのだ。この公式こそが、ゲームの制作者とプレーヤーとの間にある〝暗黙の了解〟である。

では、『ダンジョンマスター』の場合はどうなのか？『ダンジョンマスター』でも、睡眠によってHPやMP(『ダンジョンマスター』ではマナと呼ばれる)を回復する点は変わらない。だが、回復すべきHPやマナが多ければ、より多くの睡眠時間が必要となるのだ。さらに、パーティーのメンバーが毒に侵されている場合は回復の速度も遅くなってしまう。

上の睡眠の例は、『ダンジョンマスター』の独特なシステムのほんの一部にすぎないのだが、このゲームが徹底的なリアリティーの実現をめざしているということは察していただけたと思う。さらにこのゲームでは、戦闘、魔法、レベルアップなどのあらゆる点において、従来のRPGが束縛され、ときには甘えてさえいた〝暗黙の了解〟を超越した独特のシステムが作り上げられているのだ。

おそらく、その斬新なシステムのために、初めて『ダンジョンマスター』をプレーしたときには誰もがとまどいを見せるだろう。しかしこのゲームのシステムは、十分に練り込まれた、合理的で完成度の高いものであることは断言しておく。ひとたびこのゲームのシステムを理解し、ダンジョン内での行動のコツを体得してしまえば、そこには従来のRPGではけっして体験しえなかった世界が広がってくるはずだ。

とまどいは、やがて、歓喜に変わる。

### モンスター年鑑



**スクリーマー(食用)**

緩慢な動作に微弱な攻撃力、おまけに肉は食用になる。敵というよりは、むしろプレーヤーの味方とも言えるモンスターである。『ダンマス』の中級者ともなると、こいつを発見したときに安堵感を覚える。

恐怖度‼

**マミー**

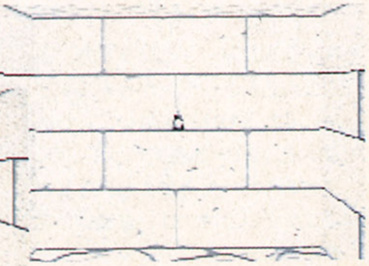


洞窟に足を踏み入れた冒険者が最初に出会うモンスター。パーティーのヒットポイントの平均が100を超えるようになれば、恐怖には値しない敵である。ファイアボールによる攻撃が有効。

恐怖度‼‼

⬇ゲームの舞台はダンジョンのみ。ところどころにあるドアを開けて、行動範囲を広げていくのだ。





⬆床も壁も、目に力をこめて凝視せねばならない。押しボタンを見落としてしまうと立ち往生することになる。

THE SELECTION

Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

■悪魔城ドラキュラ
■スーパーファミコン
■コナミ
■10月30日発売　8800円[込]
■カートリッジ
■8メガ

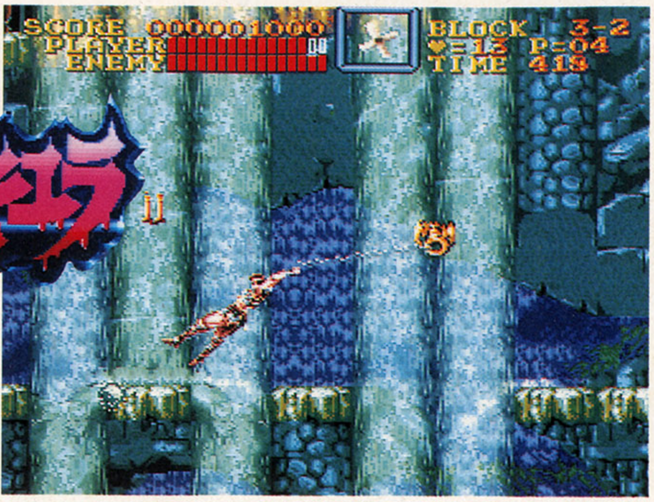
コナミのスーパーファミコン用ソフト第3弾。美麗グラフィックとコナミックなサウンド、そしてさまざまな仕掛けと、新しいフィーチャーが見ものなのだ。

文：アルツ鈴木

# 『ドラキュラ』シリーズの壮大な物語

## 悪魔城ドラキュラ

## またまたシモンの冒険が始まるぞ!




今回は、『悪魔城ドラキュラ』のストーリーについて解説するぞ。

スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』は、言ってみればファミコン版『悪魔城ドラキュラ』のリメイク版なのだ。つまり、『ドラキュラ』シリーズを時代順に並べ変えると、ファミコンの『悪魔城伝説』、スーパーファミコンの『悪魔城ドラキュラ』、ファミコンの『ドラキュラII』という順番になる。

その壮大な『ドラキュラ』シリーズのストーリーのあらましは、次のようなものだ。

強力な魔力を持つ魔王ドラキュラ。彼は世界征服のために、100年に一度、この世に復活する。そして手下の魔物たちを操り、人々を苦しめる。しかし、そのたびにバンパイアハンターであるベルモンド一族に倒され、再び永い眠りにつく。彼は、その体が滅びた7年後から90余年を経て、復活する。

ここで言われているバンパイアハンターのベルモンド一族には、みんなも知ってるあのシモン・ベルモンドがいるのだ。シモンは今度発売されるスーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』、ファミコンの『悪魔城ドラキュラ』と『ドラキュラII』の主人公だ。あまり知られていないのが、ファミコンの『悪魔城伝説』の主人公、ラルフ・C・ベルモンド。彼は、シモンの先祖なのだ。

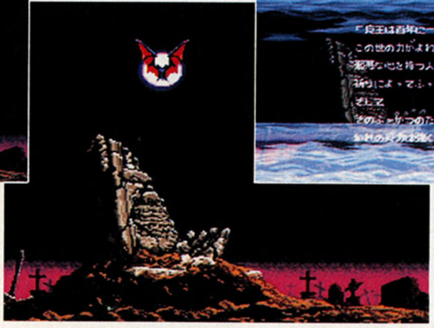
とまあ、このように、『ドラキュラ』シリーズは、一連の大きなストーリーの上に成り立っているわけだ。この大きなストーリーを実感するためにも、シリーズをとおしてプレーしてみる必要があるといえよう。欲を言うなら、始めに書いたような、時代を追った順番でプレーできれば最高なんだよね。

## ヤツは100年に一度、復活する!!

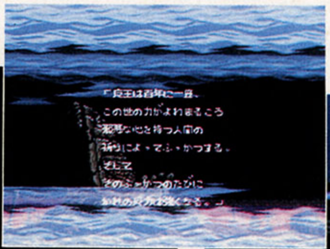


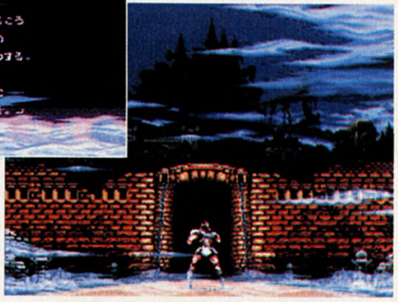


⬅⬆オープニングのデモシーン。まずはドラキュラの名前が彫られた墓石が吹き飛ぶシーンから始まる……。



⬇砕け散った墓石から、1匹のコウモリが……!?





⬅⬇シモンは、復活したドラキュラの待つ悪魔城へ向かう。そこに待っているものは!?

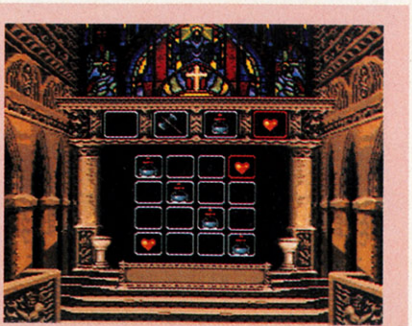
## ネームエントリーとパスワードについて

ネームエントリーといっても、主人公の名前がシモンからアルツとかに変わるわけではない。これは、ファミコンの『悪魔城ドラキュラ』でもそうだったんだよね。ちなみにファミコン版では、登録した名前がエンディングのスタッフロールに登場していた。ということは、今回のエンディングにもやはり?

パスワードは、ファミコンの『悪魔城伝説』同様、ハートや聖水などのマークを組み合わせるタイプ。今回は、このパスワード入力画面も凝りに凝っている。教会のステンドグラスなんか、見ているだけでウットリしてしまうほど美麗なのだ。BGMはオルガン。讃美歌のような神聖な曲が流れている。




⬆相変わらず、こういった画面のグラフィックにも力を入れている。なんとも感心!



⬆このパスワード画面も好きだけど、できればバックアップのほうがよかったなぁ。

Coming Soon

# 最新ゲーム大紹介




**ONE POINT**

なんといっても、主人公ダークのリアルなアクションが見もの。トラップの種類も豊富なのだ。

## 中世なアクションゲーム

# ドラゴンズ・レアー

| FC ファミコン | アクション | カートリッジ |
|---|---|---|
| | EPIC・ソニー　発売中　5900円 | 1メガ |

『ドラゴンズ・レアー』は、アメリカでヒットしたパソコンソフトの移植版、横スクロールアクションゲームなのだ。ゲームの舞台は、悪の巣窟モードロック城。この城は、7つのフロアに区切られている。一番奥のフロアに、王女ダフネが捕らわれているのだ。主人公のダークは、ダフネを救い出すために、モードロック城に潜入する。モードロック城には、これでもかっ!! ってくらい、いろいろなトラップがある。そのひとつひとつをうまくクリアーしながら、進んでいかなければならないのだ。

## 主人公のリアルなアクションにメロメロ

このゲームの特徴は、主人公のアクションにある。といっても、ジャンプしたり伏せたりと、特別なアクションをするわけではない。じつはとっても、動きがなめらかでリアルなんだよね。




⬅普通に立っている状態。けっこう背が高いのだ。



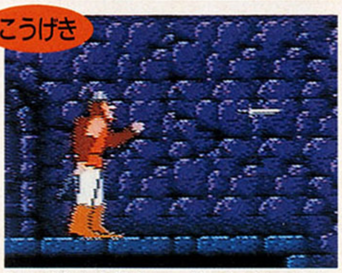

➡✚ボタンに下を押して伏せる。なんんか、情けない。




➡ダークは、伏せた状態でもはって歩けるのだ。



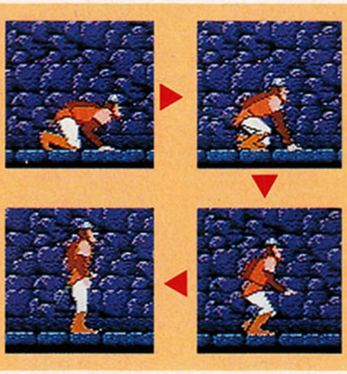

⬆✚ボタンの上を押すとジャンプする。押した時間によって、跳ぶ高さが違う。




⬆Aボタンを押すと、ダークがナイフを投げる。押しっぱなしで連投ができるぞ。

### 動きもなめらか

右に紹介した連続写真は、ダークが伏せた状態から立つまでのもの。これを見てもわかるように、動きのひとつひとつがなめらかで、とってもリアルなのだ。これはジャンプしたときでも、攻撃したときでも同じこと。普通に歩くだけでも、感動もののなめらかさだ。でもちょっとトロめなんだよね。

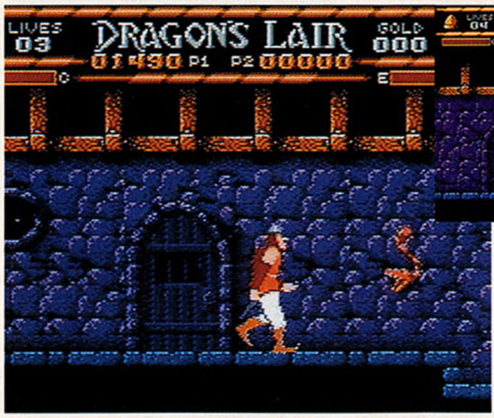


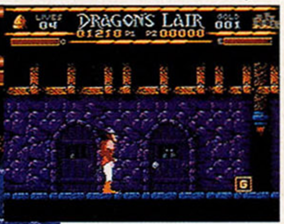
## さまざまなトラップがっ!?

モードロック城には、いろいろなトラップが仕掛けられている。それでもダークは、進まなければならないのだ。ここに紹介したいくつかのトラップは、そのほんの一部にしかすぎない……。




⬅ゲームを始めた途端に、落とし穴に落ちてしまった。

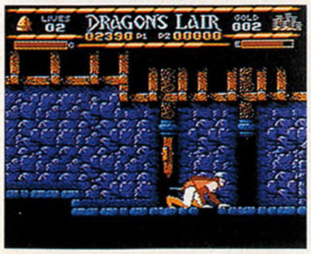



⬆扉の向こうから、こっそり石を投げつけてくるやつがいるのだ。

⬅なにもないはずの壁から、いきなりヘビが現われた！　不意打ちとは、まさにこのことだぜ。




⬆鋭く削られた太い杭が、ダークの行く手を阻む。はってクリアーしよう。

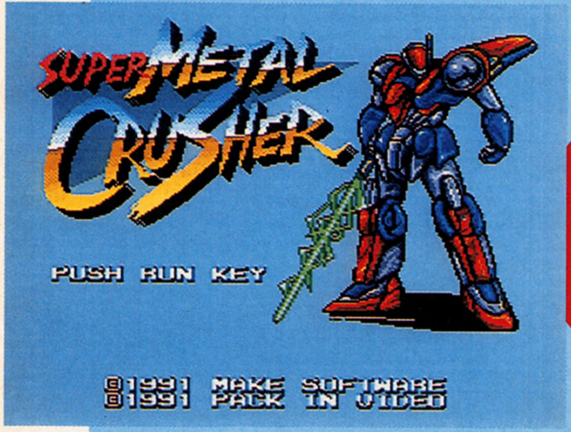



⬆次のフロアへ進むためのエレベーター。入り口を間違えると、スタート地点に戻されるのだ。

## とにかく慎重に進めよ！



©1991 BLUTH GROUP




**ONE POINT**

自分のセッティングしたロボットが、いかに相手の敵ロボットと戦うか!? 手に汗握るバトル。

サイバー感覚のシミュレーションバトル！

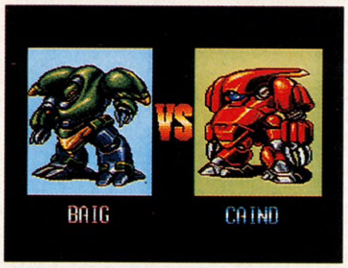
# スーパーメタルクラッシャー

| PCエンジン | シミュレーション | Huカード |
|---|---|---|
| | パック・イン・ビデオ 11月29日発売 6200円 2メガ | |

この『スーパーメタルクラッシャー』は、ロボットバトルシミュレーションゲームなのだ。まずは12種類のロボットのなかから好きな1体を選び、自分なりに15のパラメーターを設定する。これで自分のロボットのでき上がりだ。このロボットを使って、ロボットどうしの壮絶なバトルがくり広げられるのだ。このときプレーヤーは見ているだけ。自分の設定どおりにロボットが行動して、戦ってくれるのだ。ゲームモードは、ふたり対戦モードと対コンピューターの勝ち抜きバトルモードのふたつ。

## ロボットどうしのアツいバトル！

このソフトはシミュレーションゲームなので、アクションゲームのように、自分でロボットを操作するといった要素はない。自分のロボットの設定さえしてしまえば、あとはただ見ているしかないのだ。対戦が始まると、自分のロボットと相手のロボットが競技場に現われる。そしていよいよ、アツいバトルがくり広げられるのだ。対戦は相手のロボットが倒れるまで続けられ、勝敗が決まる。やるかやられるかの、とってもシビアな世界なのだ。ついてこられるかな？




⬆対戦の組み合わせを表示。どっちのロボットも、重厚で強そう。はたして勝敗は!?




➡二頭身キャラになって、競技場に入場だぜ。

## 細かいパラメーターがカギ！

ロボットの個性を決定するパラメーターは、細かく15個のデータに分割されている。この15のデータは、大きく3つに分類することができる。頭脳系が4種類に足まわり系が6種類。そして攻撃系が5種類だ。プレーヤーは、それぞれのデータにポイントを振り分けて、自分なりの個性的な、そして強いロボットを設定することができるのだ。どのデータをどうすれば強くなるのかは、数多くの戦いのなかで発見してほしい。



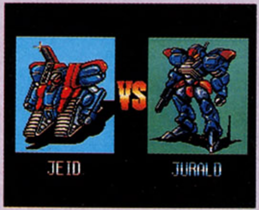

➡15のパラメーターがある。



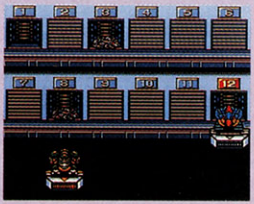

⬅セッティングの結果は？

## バトルモードは勝ち抜き！

バトルモードは、次々に現われるコンピューターの敵ロボットを倒していく勝ち抜きモードだ。敵ロボットを倒すとボーナスポイントがもらえ、自分のロボットを強化することができるのだ。




⬅さあ、対決だ！ 勝つとポイントがもらえるぞ。



➡この画面で、対戦相手を選ぶ。誰にしよう？



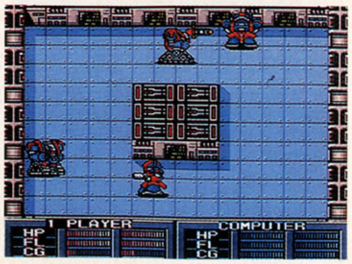

⬅やった！ 勝ったぞ。そして次の敵が登場する。

## 裏モードだってあるぞ！

バトルモードでポイントを稼ぎ、自分のロボットをどんどん成長させてゆく。もし負けてしまっても、もう一度、ポイントを振り分け直して、改良することもできるのだ。納得いくように改良ができたら、再度挑戦しよう。うまく11体の敵ロボットを倒すことができれば、なんと、裏モードに突入することができるのだ。裏モードは4人で対戦できる、2対2のタッグマッチとなる。さらに緊迫した、ロボットバトルが体験できるってわけだ。なんとしても、11体の敵ロボットを倒し、裏モードに突入しよう




⬅11体の敵ロボットに勝つと、裏モードに突入！




⬆裏モードは2対2のタッグマッチ。ここでは、総合力がものをいうぞ。

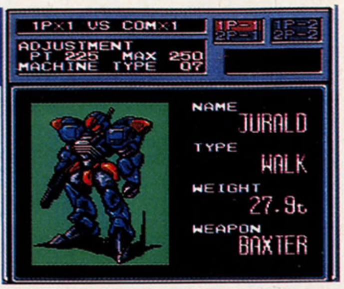
# 12体の個性的なロボットたち!!

## BAIG



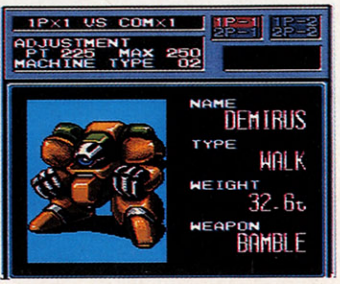

⬅バイグは２足歩行タイプの重量級ロボットだ。装備している武器は、スピンクルというブーメラン状の放電兵器。中距離用の武器で、なかなか使い勝手がよい。逆に、至近距離での戦闘は苦手だ。緑色のかわいらしいボディーでノタノタ歩く様が、妙にミスマッチなロボットなのだ。

## JURALO



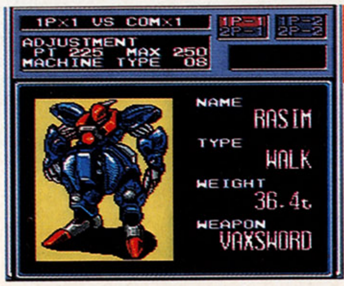

➡ジャーロはスマートなボディーの２足歩行タイプロボットだ。装備している武器は、ミサイルランチャー。遠距離攻撃用の武器だ。接近戦にはめっぽう弱く、後ろにまわり込まれたら、はい、それまでよ。できるだけ回頭性を良くしておいて、相手にバックをとられないようにしよう。

## DEMIRUS



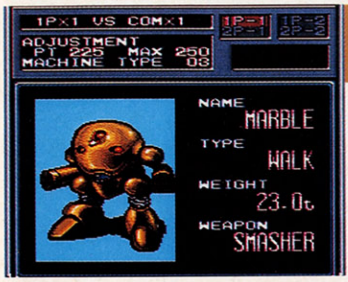

➡デミルスは、小型の２足歩行ロボットだ。装備している武器は、バンブルという、壁に当たると跳ね返ってくる特殊ミサイル。この武器には、敵の意表を突いた角度から攻撃ができるという利点がある。どちらかといえば、敵との距離を保っての戦闘に向いた遠距離用ロボットといえよう。

## RASIM



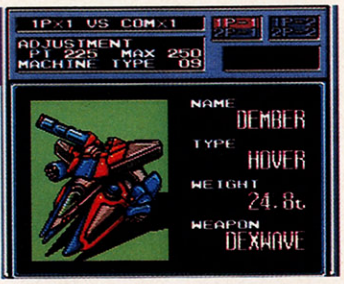

⬅ラシムは、２足歩行の重量級ロボットだ。装備している武器は、ヴァクスソードという炎の剣だ。この武器、剣ではあるが、かなりの長さがある中距離攻撃用なのだ。そして威力もある。索敵性能を上げてバシバシ攻撃すれば、相手のロボットにかなりのダメージが与えられるはずだ。

## MARBLE



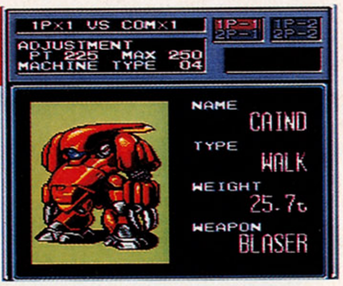

⬅マーブルは、軽量級の２足歩行ロボットだ。装備している武器は、スマッシャーという３方向に広がる拡散弾。機体が軽いため、接近戦ではダメージをくらいやすい。それをカバーするために、機動力を上げなければなるまい。敵との距離をとって、遠距離から攻撃。このパターンだね。

## DEMBER



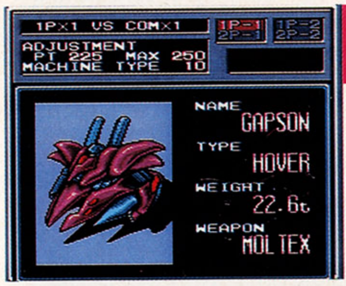

➡ダンバーは、ホバークラフトで移動するタイプのロボットだ。装備している武器は、デクスウェイブという、リング型のビームをら旋状に発射する武器。ら旋状にビームが飛んでいくため、とても攻撃範囲は広いのが特徴だ。動きの遅いロボットは、恰好の餌食になってしまうだろう。

## CAIND




➡カインドは、軽量級の２足歩行ロボットだ。装備している武器は、ブレイサーという冷凍ミサイル。このミサイルに当たった敵ロボットは、凍りついて身動きがとれなくなってしまう。とはいえ、このミサイルが与えるダメージは小さい。チャージのポイントを上げて、連射できるようにしよう。

## GAPSON



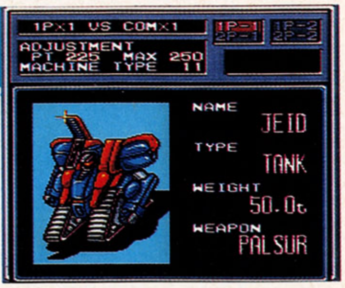

⬅ギャプソンはホバークラフトで移動するタイプのロボットだ。装備している武器は、モルテックスという、自機のまわりを回るオプション。こいつを相手のロボットにぶつけてダメージをくらわせるのだ。チャージのポイントを上げて、いつでも使えるようにしておくと、かなり心強いぞ。

## DANAMO



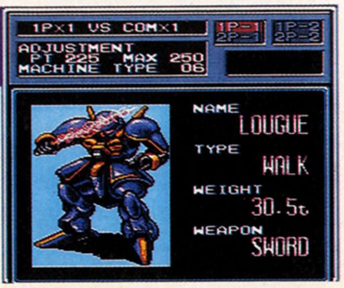

⬅まるで飛行機のようなダナモは、これでも２足歩行ロボットなのだ。装備している武器は、ツインカーという強力なレーザー砲が２門。射程距離も長く、威力も大。ただし、接近戦向きの武器ではないので、要注意だ。できるだけ速く移動できるように、機動力を上げてやろう。

## JEID



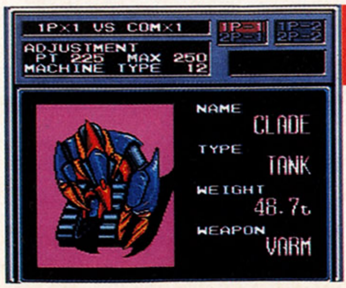

➡ジェイドは、キャタピラで移動する、タンクタイプのロボットだ。タンクタイプではあるが、移動速度は始めからけっこう速い。装備している武器は、パルサーという誘導ミサイル。こいつの命中率がなかなかいいのだ。チャージのポイントを上げて、何発も撃てるようにしておこう。

## LOUGE




➡ローグは、２足歩行のロボットだ。装備している武器は、ソード。磁気を帯びた電磁ソードなのだ。いわゆる剣なので、接近戦で威力を発揮する。逆に、遠距離から攻撃されると、反撃のしようがないとも言えるのだ。できるだけ接近戦に持ち込むようなセッティングにしよう。

## CLADE




⬅クレイドは、キャタピラで移動する、重量級のタンクタイプのロボットだ。装備している武器は、ヴァームという強力な爪。相手のロボットが近づいてくると、腕を伸ばして、その爪で攻撃するのだ。破壊力は絶大だぞ。また、重量があるため、動きに少々難がある。スピードを上げてやろう。




**ONE POINT**

前作の操作性の良さ、わかりやすいシステムをそのままに、ストーリーに厚みを出している。

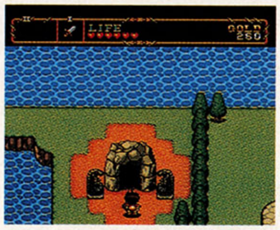
# 期待度満点だなっ！
# ニュートピアII

| PCエンジン | アクションRPG | Huカード |
|---|---|---|
| | ハドソン　9月27日発売　7200円 | 6メガ |

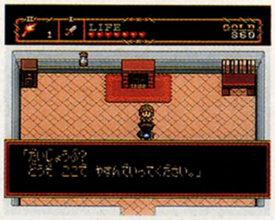
画面スクロールタイプのアクションRPG『ニュートピアII』の続報だぞ。今回のストーリーは、前作『ニュートピア』の完全な続編という設定になっている。それだけに、前作を遊んでいる人にとっては、たまらないのだ。主人公は、『I』の主人公、勇者フレイの息子。母親(フレイの妻)が見た予知夢で、フレイは魔物に倒されてしまうのだ。心配した母親は、息子(主人公だ)に父親フレイを捜し出すことを頼む。というストーリーなのだ。そう、親子2代の冒険活劇ってわけ。わくわくするね。

## コテしらべのトムールの迷宮

主人公はまず、東のラプールの町に行くことになる。しかし、ラプールの町へつづくラグスの洞窟は、熔岩が流れ込んでいて、とおり抜けられないようになっていた。この熔岩の流れを止めるには、アグニの聖杯を使えばいいという。アグニの聖杯は、トムールの迷宮にいる男が持っていることもわかったので、さっそくそこへ出かけていくことになる。トムールの迷宮は、ラグスの洞窟の西だ。



⬅ここがトムールの迷宮の入り口なのだ。



➡休息を取ることができる場所が迷宮のそばにある。

## ボスと対決



⬅おや、行き止まりか。でも妙な爺さんがいるぞ？

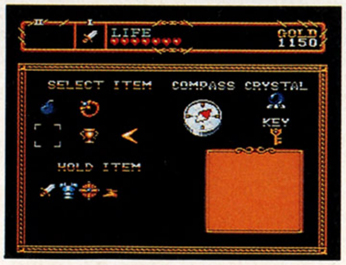


トムールの迷宮の奥に、アグニの聖杯を持っているという男、いや、じいさんに会う。彼はなぜか、縛られていて動けない状態に……!? 話を聞いてみると、どうやらアグニの聖杯をこの迷宮のボスに盗られてしまい、自分も捕まってしまったという。

壁の向こうに、そのボスがいるらしい。そいつを倒してアグニの聖杯を手に入れなければ、ラグスの洞窟に流れ込んでいる熔岩を止めることはできない。そうだ、やるしかないのだ。迷宮で手に入れた鍵を使ってボスの部屋へ。いよいよボス戦だ！

## クリスタルを手に入れろ！

トムールの迷宮は、それほど複雑な構造ではない。しかし、マップがあるにこしたことはないよね。このゲームでは、クリスタルというアイテムが迷宮のマップの代わりになる。まずは、このクリスタルを手に入れようってわけだ。クリスタルは迷宮のどこかに隠されているので、とりあえず迷宮に入ってから、あれこれ探してみよう。クリスタルさえ見つけてしまえば、あとはそのマップを頼りに迷宮を歩き、母親にもらったコンパスを手がかりにボスを探すのだ。

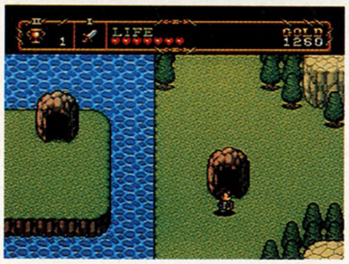


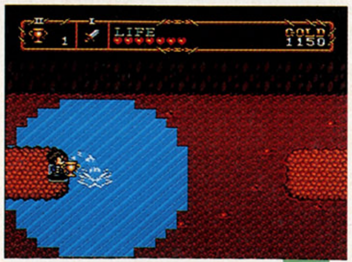

⬆コンパスとクリスタルは迷宮の道先案内人だ。まず手に入れよう。

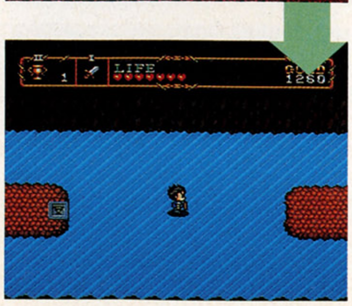


➡迷宮のどこかに隠し部屋があるぞ。

## アグニの聖杯を使って…

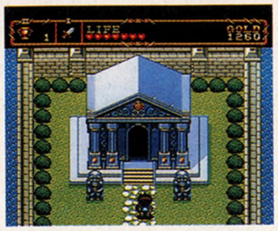






アグニの聖杯を手に入れたら、さっそくラグスの洞窟へ行こう。洞窟内のある場所で、アグニの聖杯を使うのだ。すると光があふれ、熔岩がなくなる。やっとラプールの町への道が通じたのだ。感動さめやらんうちに出発だ。

## 新展開! ターナ姫の街



➡見つけたのは、ターナ姫の住む大きな神殿だった。



⬅話を聞こうとすると、ターナ姫は病気だと追い返される。



➡迷宮にねむるマニプーラの薬草が必要なのだ!



⬅町の人々も、ターナ姫の病状を心配しているようだ。



➡冒険に出るまえに町で装備を整えておいたほうがいい。

ラグスの洞窟を抜けると、そこは雪国ではなくラプールの町があった。ラプールの町の奥には、ターナ姫が司るユリウスの神殿がある。ターナ姫は、昔、主人公の父親フレイが助けたことのあるラランン姫の娘なのだ。彼女は母親ラランの意志を継いで、神殿を守っている。しかし、ラプールの町で聞いた話では、彼女は今、病に倒れているという。彼女の病気を治すには、南の迷宮にあるマニプーラの薬草が必要だというのだが!?

## 南の迷宮のモンスターたち

### ハエ!?



⬅ハエのようなモンスター。手強いぞ。

### スコーピオン



⬅スコーピオンマンは強そうだ。

### カエル?



⬅カエルに似たモンスターもいる。

### ガイコツ♡



⬅アンデッドも集団でいるぞ。

### うごく石!



⬅石、と見せかけてモンスターなのだ。

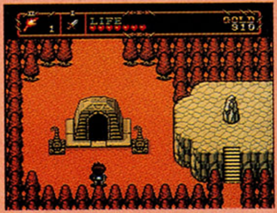
### 岩石だっ!



⬅ジャンプして攻撃してくる嫌な奴。

## そして迷宮へ……!

マニプーラの薬草を手に入れるため、南の迷宮に向かうわけだが、そのまえにいろいろやっておかなければならないことがある。まず、なによりも最初に、炎の杖を手に入れなければならない。そして、力の修行僧に会い、爆弾を持てる数も増やしておこう。これ以降、どんどん敵も強くなってくるし、隠し部屋も多くなってくるからね。とにかくパワーアップをはかろう。また、迷宮に入る直前には、必ずセーブをしておくように。



⬅南の迷宮だ。炎の杖は持ったかな?



⬅まずは、石の下の力の修行僧に会うのだ。



⬅赤い石はトラップだから気をつけよう。



⬅石を動かして、扉を開ける。パズルのようだ。



⬆炎を吐くトラップの間をくぐりぬけてゆくのだ。



## 炎の杖を探せ!

重要アイテムの炎の杖。これは前作にも登場したおなじみのアイテムだ。自分のライフによって、さまざまな威力を発揮してくれるのだ。このアイテムを授けてくれる老人は、8つ並んだ石の下に住んでいる。探してみよう。炎の杖を手に入れたら、いろいろな場所で使ってみよう。この杖を使えば木や岩を燃やしてしまうことができるのだ。隠れた家で情報をキャッチしたり、買い物なんかもできるからね。いろいろ便利な杖なのだ。







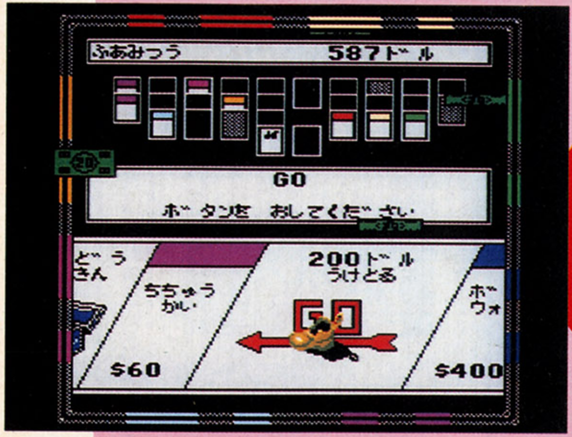
⬅これが炎の杖の威力。ライフがいっぱいだと、無敵の武器になる。



⬅木を燃やすとほれこのとおりだ。燃えない木もあるが、そんなのは無視していいだろう。



➡しょうにゅう石を燃やすとほら、階段の下は隠し部屋になっている。




ONE POINT

超有名ボードゲームの『モノポリー』がファミコンに登場。これでひとりでもプレーできるぞ。

# ボードゲームの帝王だ
# モノポリー™

| ファミコン FC | ボードゲーム | カートリッジ |
|---|---|---|
| | トミー　11月1日発売　6800円 | 2メガ |

サイコロを振って盤上のマスをぐるぐる回り、コマの止まった場所の土地を買い、その土地に止まった相手から金を取っていくボードゲーム。もともとは最低3～4人いないと楽しめないゲームだが、コンピューター相手にひとりでもプレーすることも可能。選べる対戦キャラクターには個性付けがされているため、ゲームのポイントとなる土地売買の駆け引きもちゃんと再現されている。また、ある程度土地が振り分けられた状態からの、いわば詰め将棋のようなモードもある。

## 土地を買ってお金をかせごう

まずプレーヤーはサイコロを振り、出た目の数だけコマを進める。止まったマスが誰のものでもないなら、そこを買うことができる。以後そこに止まった相手から金を取れる。これをくり返して、相手を破産させれば勝利となるのだ。


➡サイコロを振り、出た目だけ進む。止まったマスによって金を払ったりもらったりする。


⬅誰も手をつけていないマスに止まると、そこを買うことができる。


⬅ボード全体図。この36のマスをめぐって、熱い戦いがくり広げられる。


➡そのマスに他人が止まると、そのマスの所有者に金を払うことに。これで貧富の差が出る。

## ファミコンならではのアレンジ

コマの動きのアニメーション。キャラクターの選択、自在に条件を変更できるエディットモードなど、実際の『モリポリー』にはない要素も満載されている。

### 個性あるキャラ


➡ただ金を払うだけでも、ディズニー映画のようなかわいいキャラが登場する。

### コマが動く


⬆コマのひとつ、帽子。跳ねながら移動。


⬆こちらはクツ。歩くように移動する？

### エディットモード


⬅これでプレーヤーそれぞれの条件を自在に変更したりできるのだ。

## 世界中の人々を熱中させるモリポリーの魅力

### その1 独占

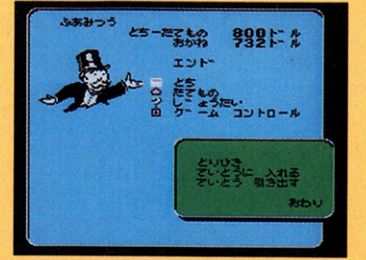
同じ色の土地を全部買い占めると、そこに家やホテルを建てることができる。するとそこに止まった敵から、金がもらえるようになる。これが『モリポリー』(英語で独占の意)の基本なのだ。


➡みごと同じ色のマスを買い占めることに成功した。


⬅これでその地域に家やホテルを建てることが可能になった。

### その2 取引

偶然だけで、同じ色の土地を買い占めることは難しい。そこで、相手との取引が生まれるのだ。金銭での売買、土地の交換などを交えて、同じ色の土地を集めていく。これが『モリポリー』の最大のおもしろさなのだ。


⬆コンピュータープレーヤーとの取引も可能。なかなかしたたかだぞ。

### その3 カード

ボード上のマスは、すべて土地というわけじゃない。カードを引くというマスもある。カードを引いたら、その指示にしたがわなくちゃならない。吉と出るか凶と出るか、だいたい半々くらいだ。


➡これはチャンスカード。いいことが起きることが多い。


⬅これは共同寄金カード。意外に金を払うことが多いゲームなのだ。

### その4 刑務所

刑務所のコマに入ると、ちょっとやそっとじゃ出られなくなる。ここから出られるのは、サイコロを振ってゾロ目が出たときか、サイコロを3回振ったときか、50ドル支払ったときだけ。それまでは、出ることができないのだ。


⬆刑務所に服役している間に、相手が自滅して勝ってしまうこともままある。




**ONE POINT**

コミカルなキャラクターと単純なルール。アクションありクイズありの、バラエティーソフト。

| FC ファミコン | アクション | カートリッジ |
|---|---|---|
| | シグマ　10月25日発売　6200円 | 2メガ |

# 過去へ未来へ大冒険！
# たいむゾーン

コミカルアクションゲームの『たいむゾーン』の続報だぞ。今回は、ラウンド３までをどどーんと紹介しちゃうのだ。と、そのまえにゲーム内容のおさらいをしておこう。主人公の少年は、悪い博士にさらわれたガールフレンドを助け出すために、冒険に出発する。そして現代、紀元前の恐竜世界、開拓時代の西部など、さまざまな時代のさまざまな世界を旅するのだ。ちなみに今回紹介する３ラウンドは、この３つの世界が舞台になっている。準備ができしだい、時間の旅に出発するぞ。

## ★博士を追って時間旅行！


⬆主人公の少年。帽子が武器なのだ。


⬆博士にさらわれてしまう少女……。

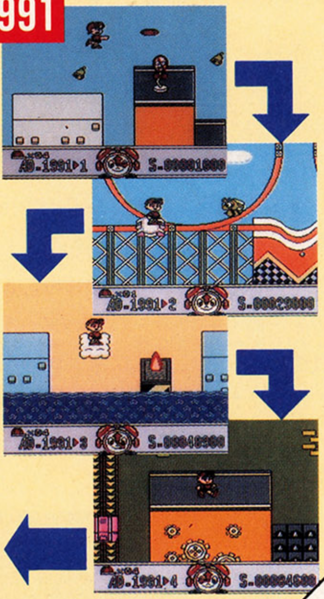

⬆タイムマシンを操る怪しい博士。



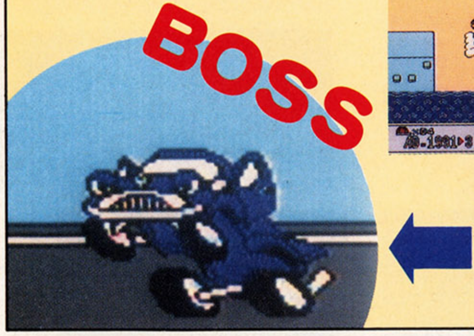
今回は、序盤３ラウンドを紹介しているわけだけど、ここでもう一度、基本操作を思い出してみるとしよう（ちょっと強引）。主人公の少年の武器は、真っ赤な帽子。こいつをブーメランのように投げて、敵をやっつけるのだ。ただし、帽子はひとつしかないので、投げた帽子が戻ってこないと、再び攻撃することができないのだ。また、黄色いベルを一定数集めると、スケボーに乗ることができ、一定時間無敵状態になる。

### ラウンド1　AD1991

ラウンド１は1991年。つまり現代だ。ビル街や遊園地、工場などが舞台になっている。このワールドのボスは、博士が造り出したクルマの化け物だ。ダッシュや排気ガスで攻撃してくるぞ。

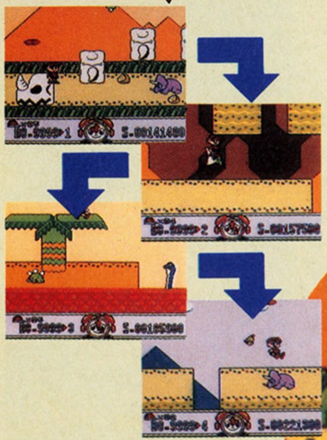


BOSS



### ラウンド2　BC9999

ラウンド２は、なんと紀元前の恐竜世界。博士を追って、タイムスリップしてしまうのだ。ステゴザウルス、プテラノドンなどの恐竜たちが行く手を阻む。ボスは炎を吐くドラゴン。やつが休憩しているときに攻撃だ。



BOSS

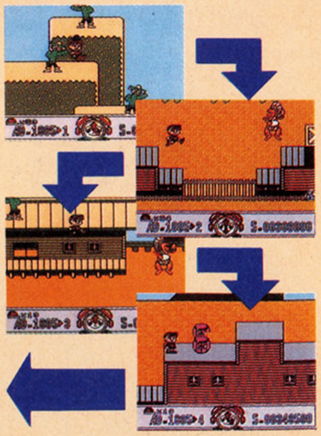


### ラウンド3　AD1885

ラウンド３は開拓時代の西部。インディアンやサボテンの化け物と戦うのだ。ボスは巨大な機関車。煙突が弱点なのだ。

BOSS






**ONE POINT**

戦闘シーンはオートバトルとなってテンポよく進む。シナリオ重視の本格派RPGなのだ。

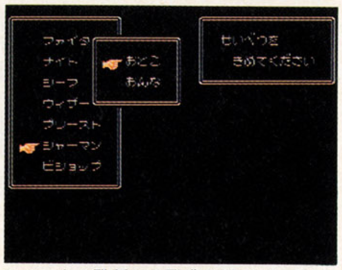
| FC ファミコン | RPG | バックアップ カートリッジ |
|---|---|---|
| | ナツメ　10月25日発売　7000円 | 3メガ |

# シナリオが魅力のRPG
# カオスワールド

『カオスワールド』は、斜め見下ろし型のコマンド選択式ＲＰＧなのだ。最大の特徴は、戦闘シーンのオートバトルだ。パーティーに命令を与えておけば、自動的に戦闘をしてくれるという便利なシステムだ。また、ギルドシステムという、仲間をパーティーに組み入れたり、外したり、仲間に仕事をさせたりするシステムもあるのだ。さらに、ゲームの進行に時間がかかわっていたりもするぞ。夜でないと入れない場所があったり、なにかをするのに、時がくるのを待ったりしなければならないのだ。

## まず主人公を作るのだ

ナイト、シーフ、シャーマン、ファイター、プリースト、ビショップ、ウィザードの７種類の職業から自分の好みのキャラを選び、性別を決めよう。性別、職種によってステータスが違ってくるのだ。さらに、ボーナスポイントの振り分けによって個性あるオリジナルキャラを作ることができる。



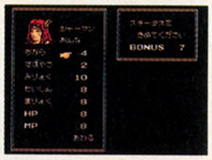
⬆７つある職種から職業を決めて、次に男女のうち、好みの性を決定しよう。

男の子



女の子

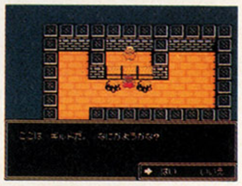




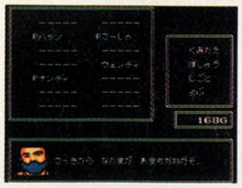
➡キャラクターが決ったらボーナスポイントを７つのステータスに振り分ける。

## ギルドで仲間を募集しよう

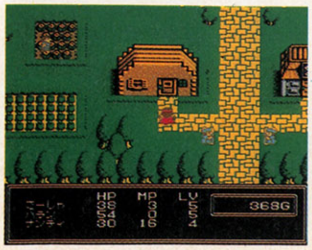
このゲームの特徴のひとつがギルドシステムだ。ここでは仲間の募集や交換をすることができる。また、仲間に仕事をさせてお金を稼がせることもできるのだ。さらに、ギルドは情報収集の場所でもあるので、しばしば足を運ぶようにしたい。ギルドが重要な役目をしているイベントもあるはずだ。



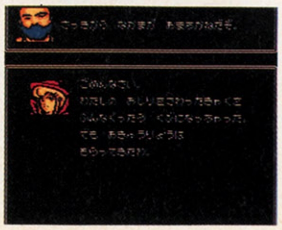
➡王様の許可が出ると、ギルドを利用できるようになるんだよね。



⬅この画面で仲間の募集、仕事、組み替えをすることができるのだ！



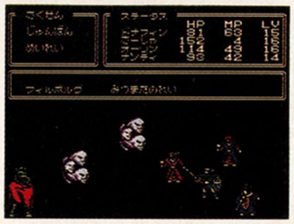
➡ここが町のなかにあるギルド。ときどきのぞいてみよう。



⬅仕事に行かせた仲間が、お金を持って帰ってきた。

## スピーディーな戦闘システム

戦闘シーンでは仲間の並びかたと命令を決定するだけでオーケー。命令はコウゲキ、トツゲキ、ＭＰツカウナ、シュウチュウ、マホウコウゲキ、サンカイ、ＭＰセツヤク、マモレの８種類。パーティーと敵の状態を考えて決めよう。命令を決めると、コンピューターが最善の戦法で自動的に敵と戦ってくれる。だから、いちいちコマンド入れる手間が省けスピーディーな戦闘が展開されるのだ。

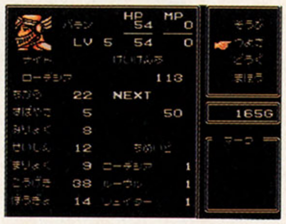


⬅作戦モードでフォーメーションを決め、命令を下せば戦いはオートに。

**フォーメーション変更**







➡仲間のステータス画面で戦力をチェックしよう。



⬅ＨＰ回復のハーブは、たくさん持って戦おう。

### 時間の流れが物語を進めるのだ

この世界では時間の経過によってイベントが進行していく。たとえば、ギルドで呼び寄せたい仲間が来るまでに２日かかったり、夜でないと開いていないパブがあったりするのだ。また、背景の色も時間によって変わる。






➡夜にならないと開かないパブだ。ここでも情報収集ができるのだ。


©1991 NATUME

# スタートの国ローデシア

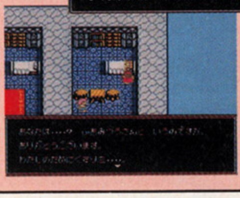
このゲームの舞台となる世界は、5つの大陸と6つの海からなり、4つの国がそれぞれ平和な世界を築き上げている。その国のひとつ、ローデシアに予言者が出現し「邪悪なるものが目覚め、世界を破滅に導こうとしている」と不吉な予言をした。それ以後、人々や貿易船が魔物に襲われる事件が頻繁に起こるようになった。いったい何が起こり始めているのか？　その根源をさぐるため、勇者はここローデシアから出発する。村に立ち寄り、洞窟を抜け、情報を収集し、アイテムを探し謎を解明しながら進んでいくのだ。

## 最初にやることは!?

ローデシアでまずやることは、病気の王女を助けることだ。王女を救えないと王様からギルド使用許可がおりない。ということは仲間を集めることができないのである。王女の病気を治すには、みかけばなを探して薬剤師に薬を調合してもらわなければならない。でも、途中でギルド以外の仲間と出会うはずだ。



➡薬剤師は、みかけばなを持ってくれれば薬が作れるという。

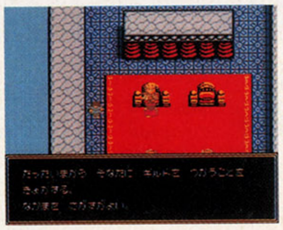


⬅みかけばなを見つけて薬を調合してもらい、王女に飲ませるのだ。

## A　ローデシア城



⬆ローデシア城の内部にも町があり、情報も聞ける。



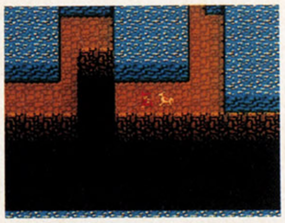
⬆王女を救える薬を見せると王様からギルド使用許可がおりる。

## B　ラーム



⬅ローデシア城のすぐ北に位置しているのが、ラームの村だ。スタートしたらすぐに立ち寄ろう。

## C　洞窟



➡洞窟の内部だ。途中、通路が切れていて、あるアイテムがないと先へ進めないようになっている。

## D　森のなか



⬆ラームの町から、西の山脈を越えたところにある怪しげな森……。じつはここに、ローデシアの王女を救うために必要なみかけばながあるのだ。しかし、この森のなかは、迷路のようになっている。ちょっと探しただけじゃ、みつからないぞ。根気よく探そう。

## E　ナザル



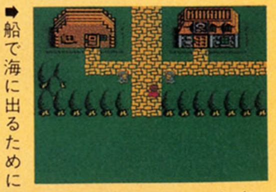
➡ナザルの魔法屋と武器屋だ。強力な武器と魔法を調達しよう。






## さらに冒険は続く

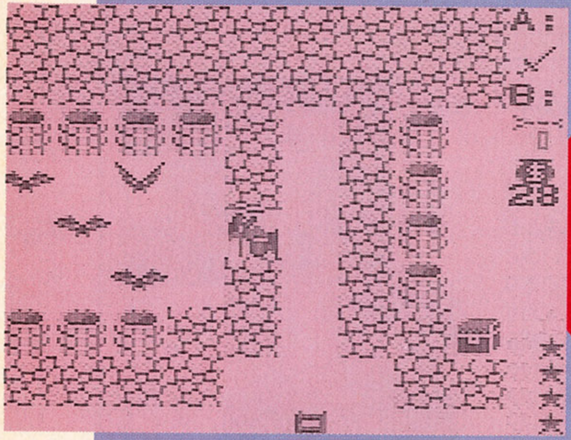
冒険を続けているとやがてほかの大陸への道が開かれる。そして船を手に入れ、川を下だり海を渡ることができるようにもなる。邪悪なるものの影が見え始めるにしたがって、ストーリーも謎を増し、複雑に入りくんでくるのだ。



➡船で海に出るためにはコンパスが必要だ。



⬅幌馬車だとアイテムがたくさん持てる。



ONE POINT

パソコンRPGの元祖的存在の『ウルティマ』のゲームボーイ版。なんとアクションRPGなのだ。

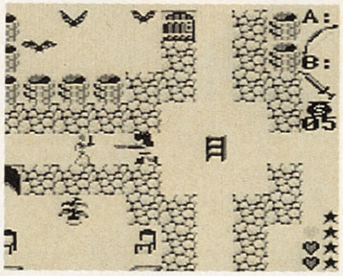
# とうとうゲームボーイに登場
## ウルティマ・ゲームボーイ
### 失われたルーン

ゲームボーイ GB | アクションRPG | バックアップカートリッジ
ポニーキャニオン　11月21日発売　4800円[込]　1メガ

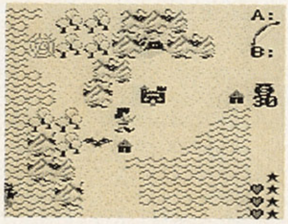
世界を治めるロード・ブリティッシュの命により、世界各地に散らばる8つの洞窟のなかにある8つのルーンを集めることが目的のアクションRPG。洞窟のなかには、さまざまなしかけがあり、それを突破していくことがゲームを進める最大の魅力になっている。画面はトップビューで、モンスターを剣や飛び道具、魔法を使用して倒していく。HPはハートマークで表示され、敵に触れるとハートが減り、ハートがゼロになるとゲームオーバーとなる。失われたルーンをもとめ、出発だ！

## 簡単操作のアクションRPG

操作は簡単。まず武器、もしくはアイテムを右手と左手に持たせる。そしてBボタンを押すと左手の、Aボタンなら右手の武器やアイテムを使用することができる。これで敵を倒しながら、洞窟の奥へ歩いていくだけなのだ。



洞窟のなかをうろつくモンスターを倒しながらつき進むのだ。

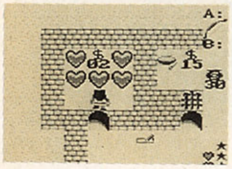


ゲームはフィールドの真ん中から始まる。うーん、どきどきする。

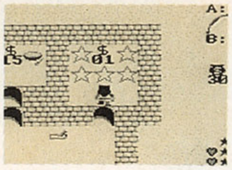


フィールドを歩き回って、やっと洞窟を発見した。さっそく入ってみよう。

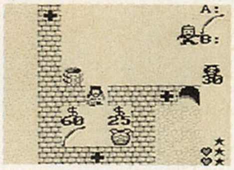
### もちろん店もあるよ



ハート、いわゆる体力回復屋さんといったところだ。



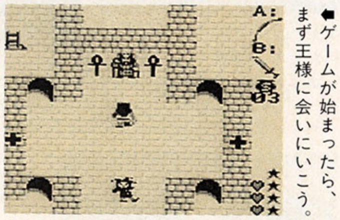
アイテムを使うときに消費する星を売っている。



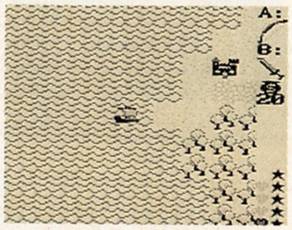
なにやらあたたかい食べ物を売っているのだ。

## 8つのルーンを集めよう

ゲームが始まると、ロードブリティッシュから「ルーンを集めろ」と命令される。それぞれのルーンは8つの洞窟のなかにあり、ロードブリティッシュはどの洞窟に行けばいいかを指示してくれる。その指示にしたがって、キミは洞窟へと向かうのだ。

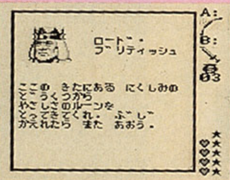


ゲームが始まったら、まず王様に会いにいこう。

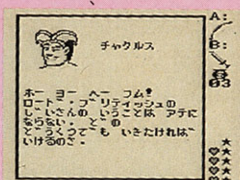


フィールドでは船に乗って移動することもある。

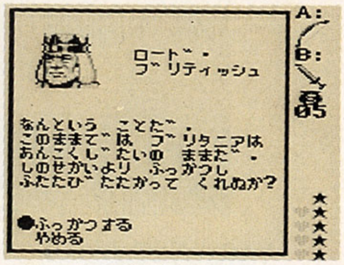
### 王様はウソツキ？



最初に王様に会うと、すぐ北にあるいにしえの洞窟へ向かえと指示されるのだが……。



城にいる人々は、どの洞窟からでも好きなように行けばいいと教えてくれる。



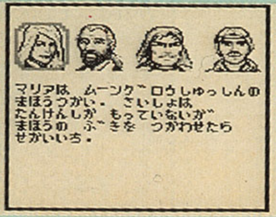

洞窟のなかでは階が変わるごとにセーブされているから、死んでも復活は楽。

## ゲームを始めるそのまえに

ゲームを始めるまえに、まず4人のなかからひとりキャラクターを選ぶ。キャラクターによってゲームのシナリオが変わりはしないので誰を選んでもいい。そして次に難易度を選ぶ。するとシナリオが表示され、やっとゲームが始まる。

### ①キャラ選択

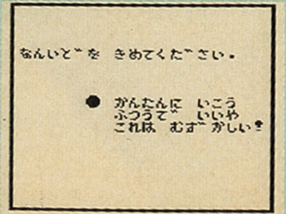
カーソルを合わせて、その人にまつわるバックストーリーなどを理解しよう。感情移入しやすくなるぞ。




誰でプレーしてもあまり変化なし。好みで選べ。

### ②難易度設定

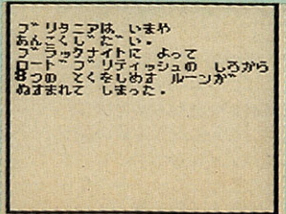
3つのゲームレベルから、任意のものをひとつ選ぶ。初めてプレーするひとなら、"簡単にいこう"を選ぼう。




一番やさしいレベルは死んでもアイテムが残る。

### ③ストーリー確認

キャラ選択、難易度設定が終わると、とうとつにストーリーが説明される。短い文章だから、きちっと読んでね。




そして、ようやくゲームの物語が説明された。

 ©ORIGIN／©PONY CANYON

# いざ、洞窟のなかに！

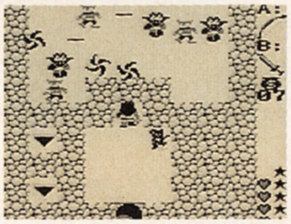
ロードブリティッシュのいる城から外に出ると、そこは広いフィールド画面。ところどころに洞窟の入り口がぽっかりと口を開けているので、そこへ歩いていこう。洞窟に入るとき、美しいグラフィックが見られるぞ。



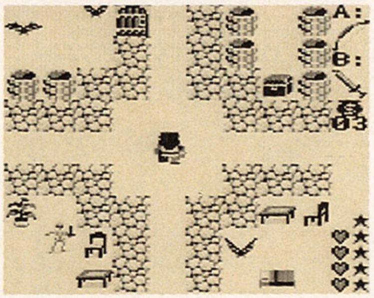
⬅洞窟に入るまえだけ、このような絵が表示されるのだ。

## いにしえのどうくつ

ロードブリティッシュが最初に行け、と指示する洞窟は、城のすぐ北にある。ここには、踏み石、スイッチ、ジャンプなど、基本的なしかけが最初からいくつも登場する。そして最後にある『倉庫番』もどきのパズルがクライマックス。ここを突破すれば、洞窟の突破も時間の問題なのだ。



⬅洞窟のなかには、魔物がいっぱい。でも全員倒す必要はないけどね。

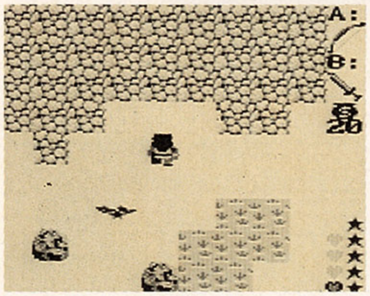


⬆いきなり道が４つに分かれている。どの道が正しいのだろうか？

味方もいるよ




## いつわりのどうくつ

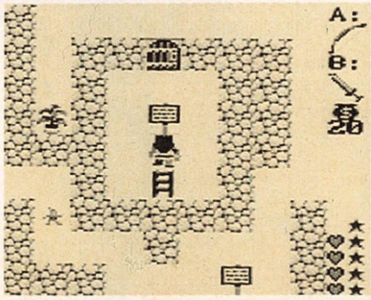


⬆洞窟に入ると、田園のようなものが。これは何かのトリックなのか？

いにしえの洞窟からさらに北上したところにある。なかには敵ではない動物がたくさんいて、彼らと会話ができるのだ。だが、本当のコトを言わないヤツが多く、その言葉を信じて行動するとかなり惑わされてしまう。疑り深くならないと、なかなか突破できない洞窟なのだ。

## おくびょうのどうくつ

ロードブリティッシュの城がある大陸から船で移動、東の大陸にある洞窟。なかに入ると、いきなり立て札があり、帰るように書かれているのだ。ほかにもいろいろなところで帰宅をうながす指示が書かれている。本来はだいぶあとになってから来るべきところなんだよね。



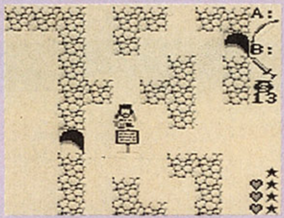
⬆洞窟に入ると立て札が……!? プレーヤーに帰ることを勧めているのだ。

# 洞窟のなかはしかけでいっぱい

８つの洞窟にある、さまざまなしかけを突破していくことこそ、このゲームの楽しいところ。ここに紹介したのは序盤に出てくる基本的なしかけばかりで、ゲームが進むにつれて、これらが組み合わさった複雑なしかけが登場する。

これらのしかけに共通しているのは、もし間違った行動をとると、かなりまえの場所まで戻されてしまうこと。再びそこまで到達するのが大変な苦労なのだ。一回突破できたら、同じところで２度と間違わないように注意したい。

### 立て札



⬅立て札にはウソが書かれていることもある。

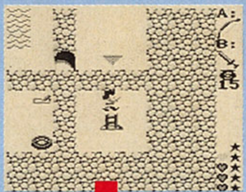
### ウソツキ




⬅最初にウソはつかない、と宣言していたが……。

### スイッチ

➡ところどころにスイッチがある。ためしにここのスイッチを入れてみると……。

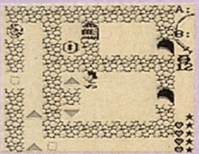


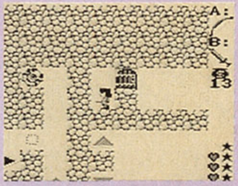


⬅スイッチの右上の三角マークの向きが変化した。これで先に進めるようになったのだ。

### ジャンプ

➡三角マークに乗ると、２ブロック先にジャンプできる。だから、ここの三角マークに移動すると……。

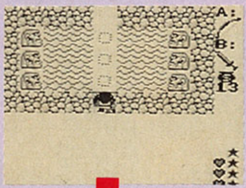


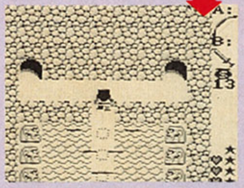


⬅この位置に移動できるというわけ。これで入り口のない部屋に移動できるのだ。

### 踏み石

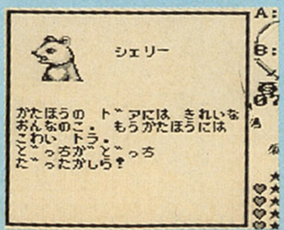
➡一本道に踏み石が並ぶ。脇にはあやしげな像が……。どんなワナが待っているのか？





⬅この踏み石は吹き矢のスイッチだったのだ。走り抜けたからダメージは受けなかった。

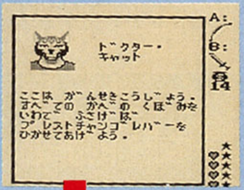
### 美女と野獣

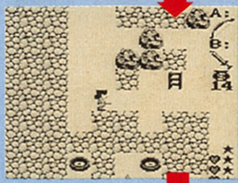



⬅このように完全に運まかせのワナもある。

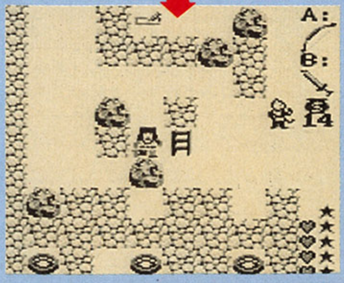
### 『倉庫番』？

➡洞窟のなかで、こんなメッセージが……。ようするに、壁を石で埋めてほしいらしい。

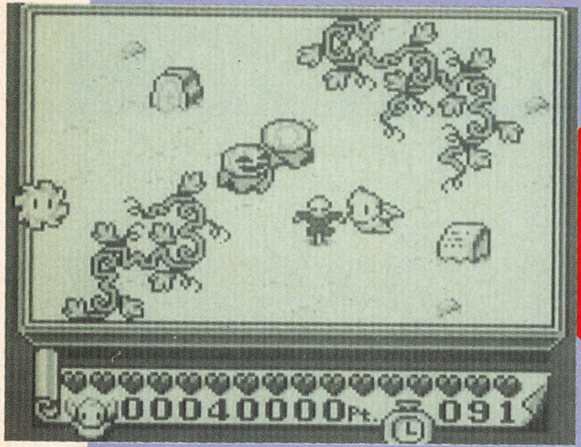


⬅石はかなり広範囲に散らばっているので、計画的に移動させないと大変なのだ。



⬆よいしょ、よいしょ、と石を押す。あと少しで壁のすきまを石で埋められるぞ。



ONE POINT

天使マーローをはじめ、かわいいキャラがたくさん登場する、メルヘンたっぷりのゲームだ。

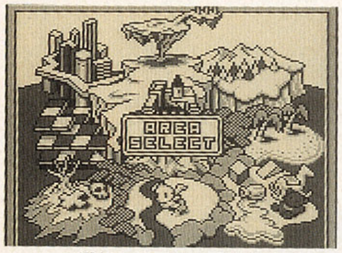
# がんばれマーロー!!
# ブルームランド

| ゲームボーイ | アクション | カートリッジ |
|---|---|---|
| | クエスト　10月発売予定　4300円[込] | 1メガ |

『ブルームランド』は、花を咲かせるアクションゲームだ。太陽の子フィリップと協力して、魔導師サマンサの魔法によって枯らされてしまったブルームランドの花をもとに戻すのだ。プレーヤーはマーローを操作して、画面上の種をすべて花に成長させる。するとステージクリアー。花を成長させるには太陽光線が必要だ。太陽光線は、ステージを自由に移動できるマーローと画面外枠を回るフィリップを結ぶ直線ラインで表示される。また、太陽光線には敵キャラを倒す効果もあるぞ。

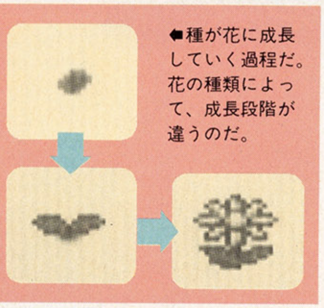
## お花を育てましょ

ブルームランドは、浮遊神殿や摩天楼など10種類のエリアで構成されている。スタート直後に選択できるのは8エリア。残りの2エリアはそれらをクリアーしてから。

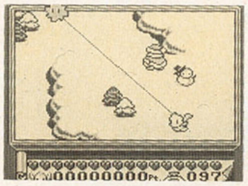


⬆エリア選択の画面だ。画面中央のお城が魔導師サマンサの居城なのだ。

おおきくなーれ



⬅種が花に成長していく過程だ。花の種類によって、成長段階が違うのだ。



⬅マーローとフィリップを結ぶ斜線が、友情の証、太陽光線なのだ。

## テストに出ま～す!!

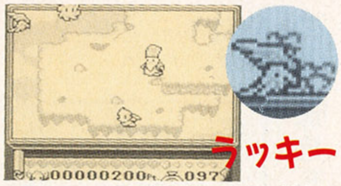
ここでは、知っているとプレー中とっても役に立つことを紹介しよう。とくにボンバーは常用テクなので覚えておこう。

ドカーン



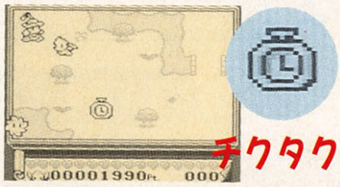
⬆ボタンを押し続け、色が変わったらボンバーだ。

ラッキー



⬆アイテムは28種類。敵キャラを倒すと出現する。効果を把握して上手に使おう。

チクタク



⬆残り時間がゼロになると、画面下部にあるタイマーがマーローを襲うのだ。

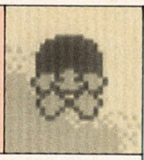
## アイツを紹介する!!

登場する敵キャラはみんなユニークでかわいいのだ。登場するエリアと特徴を紹介するぞ。

### トロピカルアイランド

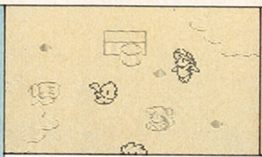


リズ



⬆リズは島一番の美女だ。ジャンプによって起こす地震でマーローの動きを止めてしまう。

### トーイズ

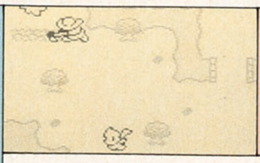


ポピンズ

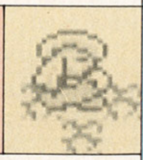


⬆ポピンズはアクロバット少女だ。足が速く、ピョンピョン跳ね回るのだ。お掃除もするぞ。

### ファーム

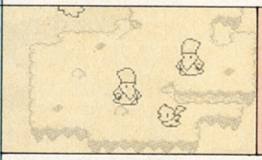


コッポラ



⬆コッポラおじさんは農夫だ。大地を耕しマーローの行く手を阻む。汗をふく姿はグッド。

### 浮遊神殿

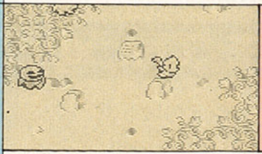


ビショップ

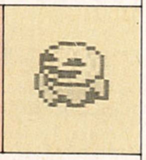


⬆ビショップは僧侶だ。足は遅いが、クロスをマーローめがけて投げつけてくるのだ。

### ハロウィン墓地

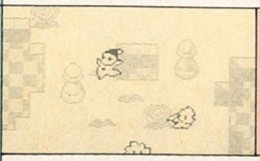


ジャック



⬆ジャックはイタズラ小僧だ。オバケにばけてマーローを脅かす。たまにつまずくのだ。

### チェスボードタワー



チャップマン

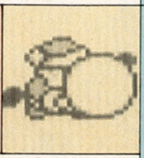


⬆チャップマンは孤独な道化師だ。分身して味方を増やし、得意の芸も披露してくれるぞ。

### スノーマウンテン

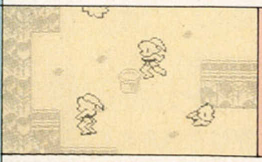


サンタクロース

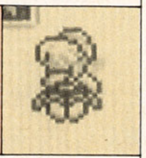


⬆サンタクロースは……サンタクロースなのだ。プレゼントの代わりに雪玉を転がすぞ。

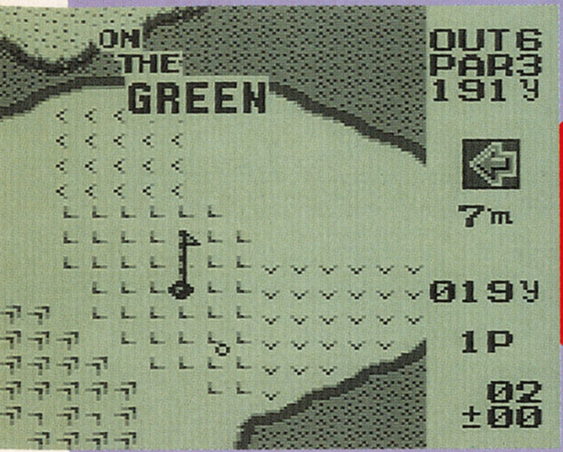
### 摩天楼



アニー



⬆アニーはポニーテールのお姉さんだ。ローラースケートが得意でスピンもヘッチャラ。




**ONE POINT**

操作法がとても明快で親切設計だから、ゴルフゲーム初心者でも安心してプレーできるぞ。

スカッと飛ばせ!!

# コナミックゴルフ

GB ゲームボーイ | スポーツ | バックアップカートリッジ
コナミ　11月1日発売　3800円[込]　2メガ

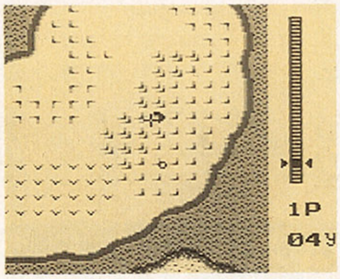
『コナミックゴルフ』は、クラブの選択やスタンスのとりかたといった、実際のゴルフをプレーしたことのない人にはわかりにくい部分を、適切なグラフィックとコマンド入力方法でわかりやすくしたゲームだ。モードは3つ。ふたりで対戦プレーができるマッチプレーモード、強豪コンピューター選手たちと優勝を争うトーナメントモード、好きなホールを選んで自由に練習できるプラクティスモードだ。バックアップカートリッジだから、自分のスコアを保存しておくことができるぞ。

## めざせメジャー制覇!!

『コナミックゴルフ』は、フェアウエーにバンカーがいくつも点在するホール、湖に浮かぶ小島にグリーンがあるホールなど、ホールレイアウトの種類も豊富だ。レイアウトを把握して攻略しよう。

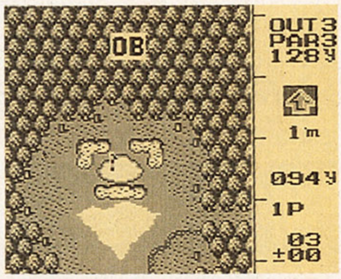



⬆プラクティスモード。好きなコースを選んで練習だ。



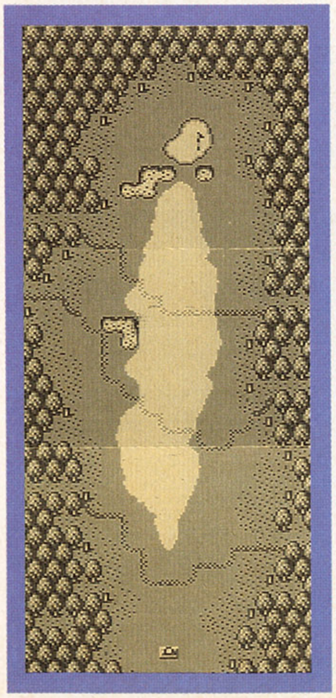

⬆グリーン上では芝目と画面右のパワーゲージに注意して打とう。

⬇OBだ。クラブの選択、打つ方向を慎重に検討し、ミスショットをなくそう。



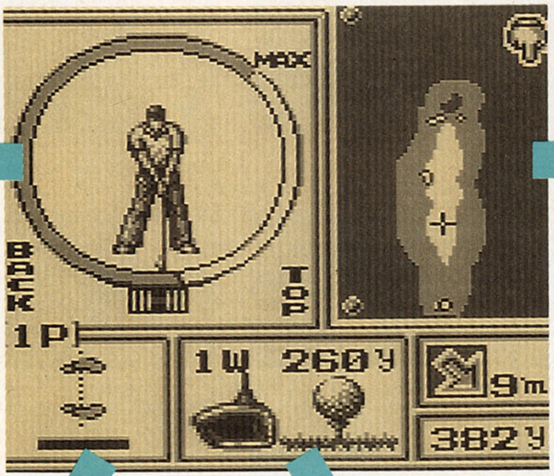

## 操作法がグッド!!

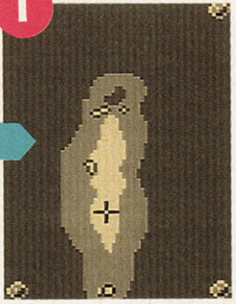
操作法はコンピューターが順番に指示してくれるからとっても簡単なのだ。初心者も安心。



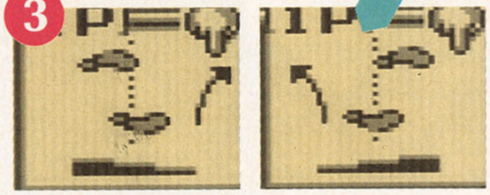



⬆円に沿って動くカーソルでパワーを調節し、下部のミートポイントでスピンの種類を決定するのだ。



⬆ショット画面では、打つ方向、クラブの選択、スタンス、パワーとミートの順に入力する。ここでは、ボールを打つ方向を決めるのだ。



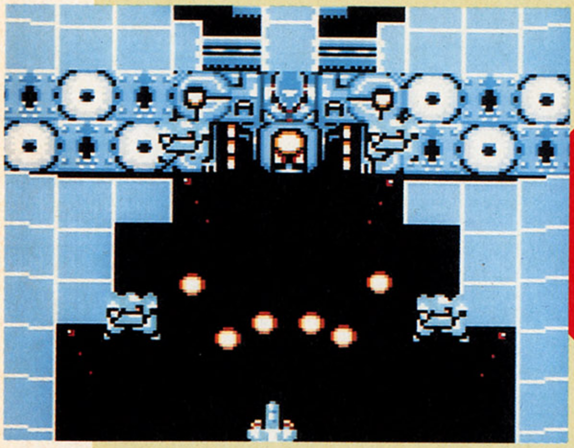
⬆足の下に表示されている地面の傾斜を考慮して、スタンスを調節。矢印はボールの曲がる方向を表示している。




⬆クラブの選択は、コンピューターが適切なものを自動的に選んでくれるが、風向きと風力、地面の状態によっては微調節が必要だぞ。



挑戦者随時募集中!!



## ONE POINT

派手なパワーアップや高速スクロールなど、ゲームギアの性能をフルに活かしたゲーム内容。

# 山椒はこつぶでもピリリと辛い

# GGアレスタ

| ゲームギア | シューティング | カートリッジ |
|---|---|---|
| | コンパイル　11月29日発売　4800円 | 2メガ |

ファミコンの『ザナック』や、ＰＣエンジンの『ガンヘッド』など数々の名作シューティングゲームを製作してきたコンパイル。そのコンパイルがオリジナルブランドとして家庭用ゲーム機で初めて世に出すゲームが、この『ＧＧアレスタ』なのだ。コンパイル御家芸のバリバリのたてスクロールシューティングゲームに仕上がっていて、派手派手で強力な武器も健在。ちなみにタイトルの『ＧＧ』がゲームギアの略だと思ったら大間違い。ガルバニックガンナーの略なのだ。ひとつお利口になったね。

## うてうてあれすた

Ｐマークを集めると通常弾が、右に紹介したアイテムを取ると特殊武器が、それぞれパワーアップ。特殊武器は同じものを取り続けることで４段階まで強くなるのだ。

**レーザー**
前方に一直線に飛ぶ。強くなると後方もカバーできる。

**ウェーブ**
三日月型の幅広い弾。強くなると同時発射数が増える。

**ディフェンスファイア**
敵弾も消す炎が自機のまわりを回る。攻防一体の武器。

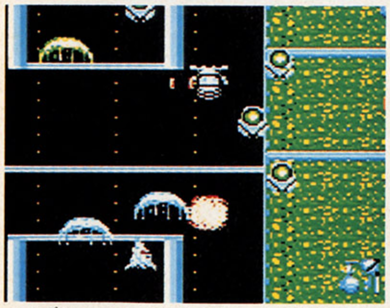
**マグ・スプレッド**
発射されたあと、拡散して飛ぶ弾。威力も高いのだ。

**ホーミング**
リング状の弾が敵を追尾して確実に相手にヒットする。

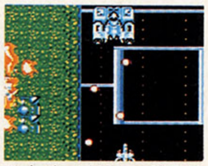
**ナパームランナー**
着弾時に爆風が巻き起こり、敵も弾も消す強力な武器。

## 最初のステージのほうだけ見せるのだ

### ■ STAGE 1 ■



⬆まずはコロニー内での戦い。写真ではよくわからないけれど、背景が回転しているのだ。

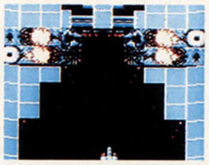


⬆中ボス登場！　弾を連射してくる。でも弱い。

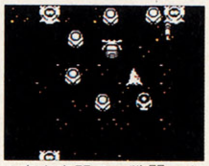


⬆中ボス２。広がる弾を撃ってくる。でも弱い。

とべとべあれすた

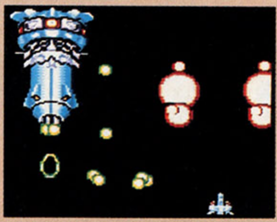


⬆コロニーの出口を守る敵を倒して宇宙にゴォー。

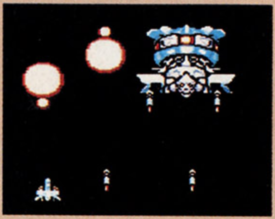


⬆宇宙空間での戦闘。もうすぐボスだ。がんばれ。

## 蝶のように華麗にへんしーん



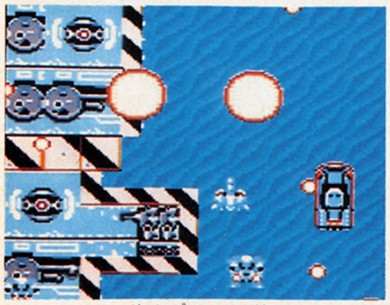
⬅キラー衛星型のボス。こいつを倒すとクリアーか？



➡と、思わせてこれだ。だましたな。殺す。



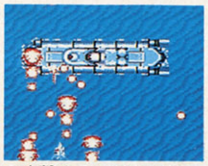

### ■ STAGE 2 ■



⬆ステージ２は海上プラントが舞台。うーみーは、ひろいーな。おおきーいなあー。なんちて。

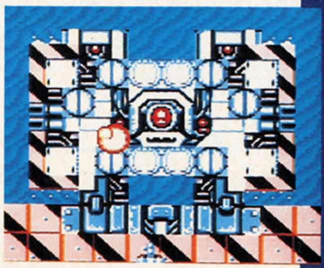


⬆海だけに船の敵が多い。疾風迅雷に攻めて来る。



⬆攻撃するだけして潜っちゃう潜水艦。自分勝手。

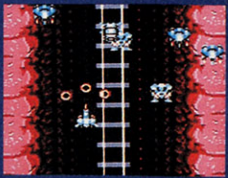
いや〜ん



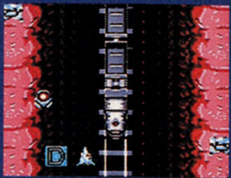
⬆背景だと思ってた海上プラントの一部が分離してボスに。でかくて強いうえにカタい。泣きそう。

### ■ NEXT STAGE ■

ステージ3は線路がまっすぐに走るグランドキャニオン。敵の攻撃方法も、もっとユニークかつ激しいものになってくる。このあとのステージもあっと驚くようなしかけがいっぱい。巨大戦艦も登場する。月にいる最終ボスをめざして全8ステージを駆け抜けろ!!



➡アレスタのパイロットはエリノア・ワイゼンという女の子なのだ。



⬅あっ、汽車だ。ほっほー。とりあえず撃ってみようか？　うん。

# この迫力は聞き逃せない!

# 本格派ダンジョン・ゲーム登場!




遥かな魔王の迷宮へ、ミズマは聖騎士への第一歩を踏み出した。
玄田哲章、篠原恵美、飯塚昭三たちが、
キミをイメージ・ゲームの世界へ連れていってくれる。
人気の声優陣が、臨場感たっぷりのサウンドに乗り、
くり広げるドラマティック・ゾーン。
感動と迫力の世界が、電話の向こうから、今やって来る。

**山口勝平、速水奨……人気声優陣による**
**本格ダンジョン・ゲーム!**

豪華商品も当たるぞ!!

- ●話題の声優(山口勝平・篠原恵美他)起用。想像の世界がビジュアル・アップ。
- ●各シーンごとに記念品をプレゼント!
- ●ラストまでいったら、抽選で豪華賞品をプレゼント!

東 京 ☎0990-33-9911

ミルベ メディアル コーポレーション
〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 水道橋MSビル ☎03-3265-6311

かけすぎに御注意下さい

αLINE

プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分120円かかります。この番組は(社)全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください。



ルーム No. 801(YAOI)

第一話『再開の迷宮(ラビリンス)』
アーティストの弟とロックミュージシャンの兄—
美しい兄弟の幻想純愛ロマン。
耽美な世界へコンタクトしてください。

東 京 ☎0990-313-801(YAOI)

**美しい兄弟との純愛ロマン。**

# 主役はあなた

# LETTERS伝言板

**ファミ通でアルバイトをしていた者が、「神の啓示を受けた。ボクサーになる」と言って去っていった。なにを隠そう、オレも数ヵ月前に啓示を受けたばかり。やっぱりオレもなにかしなくちゃいけないな。**

お茶汲みがいやでOLを辞めたはずの姉が、なぜか喫茶店でバイトしています。

（高知県　ビンゴ）

人間って複雑な生き物だよね。心理状態やその場の状況によって、いろんな感じかたがあるんだもん。お茶汲みが仕事だと思えば、それはそれで楽しく働けるんだろうね。

いま無性に原稿が書きたくない
心理状態になってる編集者

一攫千金に賭けるギャンブラーと着実にコツコツと貯金するやつとでは、どちらに魅力を感じますか。（愛知県　藤井八雲）

魅力を感じるっていやあ、ギャンブラーに決まってんじゃん。でも世のなか魅力だけじゃ、食べていかれないからね。

すでに守りにまわってコツコツ
貯めてる編集者

先日、クラスの女の子が髪をむすぶ輪ゴムを落としたので、「ゴム落としたぞ」と言ったら、赤くなって逃げました。彼女はなにをカン違いしたのでしょう。おかげでボクは夜、興奮して眠れなくなりました。

（新潟県　アタリ命　16歳）

ちっ、それぐらいで興奮するとはウブなヤツだな。そんなことでは、チュバチュバでズッポシな大人の世界では生きていけないぞ。日本男子たるもの、サイフのなかにはゴムを常備しておるようでなくてはイカン。

サイフのなかのゴムがいっこうに
減らない編集者

今僕はひそかに恋をしています。その人を好きなヤツは、僕以外にも、しかも友人のなかに多くいるのですが、つい最近、僕とその人が両思いということが、発覚しました。僕は友情と恋のどちらを取ればいいのですか。

（山形県　無臭屋TIME）

本当に悩んでいるのか、ノロケているのかはわからないが、ここはひとつ、人生の先駆者としてマジメに答えてあげよう。まだ若いキミには、これからさまざまな苦難が訪れるだろう。そんなときに正直な気持ちで話し合える友だち、つまり友情こそが、いまのキミにとって一番大切なものなのではないだろうか。第一、女なんていうものは、わがままで、自分勝手で、見栄っぱりで、どん欲で……。

最近またフラれた女性
不信ぎみの編集者

「　　　　　　　」

（注）この言葉は、超美男子にしか見えません。編集者のみなさんには見えますよね。

（三重県　ロリン三世　15歳）

わーっはっはっはっ。ああ、おかしい。え、なにを笑っているのかって？　もちろんロリン三世の言葉がおかしいんじゃないか。なんだ、あんた見えてないの？　かわいそうになあ。

笑える言葉じゃなかったら
どうしようと思っている
ほんとは見えてない編集者

もしかしたら、本当にもしかしたらですけど、週刊化にして後悔してませんか。

（大阪府　ロシアン）

ん？　うむむ……。

本当のこと言いたいけど
怖くて言えない編集者

週刊化第1号に載っていた、"午前中に出勤して、午後9時にはお仕事を終わらせて帰ろうね態勢"は、そろそろ崩壊したとみた。（北海道　リキュール）

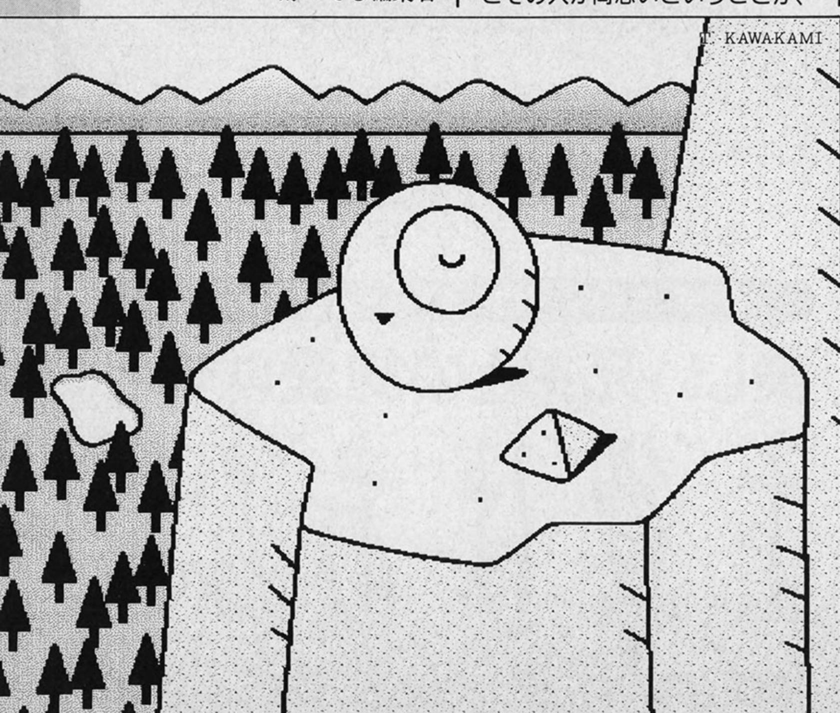
どうしてそんなことがわかったんだっ。まあ、オレは始める前からわかってたけどな。しょせん、怠惰な人間の集まりの我がファミコン通信編集部。満員電車に揺られて朝早くから出勤するなんてこと、無理に決まってらあな。水が高いところから低いところへと流れていくってのとおんなじ。自然の摂理ってやつだな。でもまあ、あんまり気にするな。元気出せよ。はーっはっはっはっはっ。

あんたが一番守ってないんだよ
と後ろ指さされてる編集者

妹が好きで好きでたまりません。どうしたらいいんでしょうか。

（大阪府　よせよジョージⅡ世　18歳）

うむ、ジョージⅡ世の気持ちは理解できるぞ。妹に恋することは、男のロマンである。犯してはならない禁断の愛ってやつだな。犯すといっても「叫んでもだれも来やしねえよ、へっへっへっ。観念しておとなしくするんだな。ピシッピシッピシッ」ってのとは違うか



ら気をつけるようにな。

たまにわけのわからないことを
口走る編集者

今つきあっている人がいます。ですが、学校で会ったりすると、無視する形をとってしまうのです。恥ずかしくて、とても話しかけることができません。いったい、なにをしてあげたらいいのでしょうか。また、どんなつき合いかたをしたらいいのですか。
（和歌山県　TAKAYUKI）

そうか、好きなんだな。いいなあ。月並なことでいいんだよ。映画に行くとか、喫茶店でしゃべるとか。学校で禁止されていることをやると、共犯者意識が目覚めていいぞ。いいなあ。好きなんだなあ。うーん、いいなあ。
若き日を振り返る編集者

積乱雲の中心部が光り、雷が出てくるのを見た。これが本物のThunderboltなんだー！と思って感心した。すごくかっこよかった。（北海道　投稿者T）

本当の本物はそんなもんじゃないぞ。台風の後の垂れ下がった電線を全力で握りしめてみろ！　一瞬、自分自身がThunderboltになるのがわかるはずだ。でも、本当にやるなよ。
なにかが間違っている編集者

近所の歯医者は、50円アイスの棒を診察の「はーい、アーンして」のときに使います。
（グハハ中学生）

ほんまかいな。ほんのり甘味があったりしたらイヤだな。でも、〝あたり！　かったおみせでもう１本もらおう〟と焼き印がある場合は、大量によだれをつけて自分のモノにしてしまおう。
あたりが好きな編集者

うちのクラスの男子は、すごくエッチです。いやらしいことを平気で口に出します。ふだんはかっこいいSくんも、じつはムッツリスケベでした。男はみんなスケベなんでしょうか？
P.S.スケベな編集者に担当させないで（石川県　古夢路あおい）

そのうち、当然のことだと理解する日がきます。Sくんもスケベですが、あなた自身もスケベなはずです。素直な気持ちで、すべてを受け入れるのです。さあ、さあ。
スケベなバイト

なんでルイージが目立たないかわかった。ルイージは、おとなしい人間だからや。
（大阪府　かっぱ）

そうやったんか。知らなんだ。たぶん、目立たんけどええ人なんやろうなあ。ひかえめな人や。
大阪とは無縁の編集者

うなマいでく読っ！書の初伝
いネ子、いみて　きタ登言
。ねによしはよのにもとだテ場板
（石川県Ｆ．Ｆ命！　15歳）

えーとね、上の文章を読んでも意味がわからない人は、右上の文字からたてに読んでみて。ね。わかったでしょ。アイデアはいいんだけど、書いてあることに内容がないんだよねえ。たて書きで、しかもおもしろいってのがよかったのになあ。ボツにしちゃおうかさんざん迷ったんだけど、こんなのもあってもいいかなあと思って採用しちゃった……。でもやっぱり失敗だったかなあ。伝言板担当の編集者Mは「こんなの採用すると、また同じようなはがきがドサッと届いちゃうじゃん」とか文句言ってるしさ。あーあ、こんなことなら、原稿書くの頼まれるんじゃなかったなあ。
なんていうボヤキでちゃっかり
返事を書いちゃった編集者

目が合いましたね。
（大阪府　ドラレ　14歳）

あらイヤだ。はずかしいわ。
記号で遊ぶ編集者

〝あんたっちゃぶる〟によると、桃栗さんはスネ毛が濃いそうですが、そんな女の人の隣にいる本田やよいさんはスネ毛が増えてきてませんか。
（大阪府　たこいか　19歳）

ここだけの話だけどな。オレの極秘の調査では、その逆の結果が出ているんだよ。つまり、もともとスネ毛が濃かったのは本田やよい。そして隣の席に座っていた桃栗は、それを移されちゃったってわけだよ。あんたも気をつけなよ。
本田やよいのチェックは
抜かりのない編集者

この間メガドラの『魔物ハンター妖子』を買うために、参考として『妖子』のビデオを借りようと思い、レンタルビデオ屋に行った。ビデオをカウンターの兄ちゃんに差し出したそのとき「プッ」と急に噴き出したのです。スッゲー頭にきた。俺はオタクじゃねーぞ!!（千葉県　おだてブタ）

なに言ってんだよ、そのくらいのことで。オレなんか『大戦略』買うときは参考のために戦車を、『はなたーかだか』を買うときは天狗のお面を購入したぞ。
あんまり友だちのいない編集者




ただオレの啓示は、「○○をしなさい」っていう具体的な指示がなかったんだよね。なにをするべきかも、自分で探さなきゃならないってことかな。なんか、いいかげんな啓示。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

# ファミ通町内会

このたび町内会の単行本が発売されることが決まりました。なんて言われたら、キミはどーするかね？

はっけよいお習字

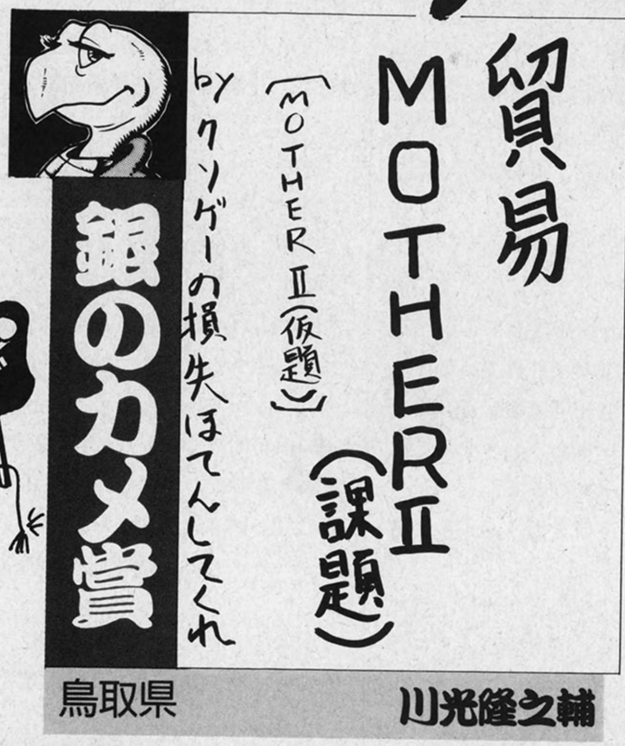
## Hack Yeah! Oh! Shuji

1760ガバス




メロディーつきの作品は採用される確率が高いのだ。ソニックがパーかどうかは知らないけど、バカになれなきゃ人気は取れないんだよね。ぷぁ〜。

1680ガバス



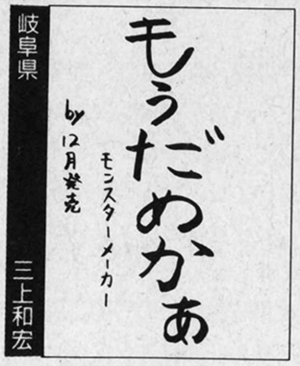

（仮題）に目をつけるたあー、やるじゃないの。ところで貿易の易って字は占いの意味だけど、なーぜなんだろう？ どーしてなんだろう？

### 平幕の人々

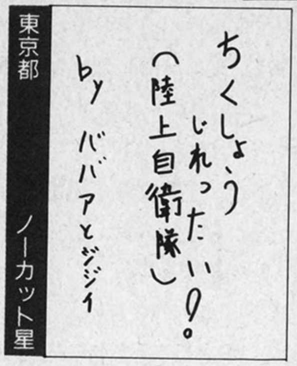
各750ガバス



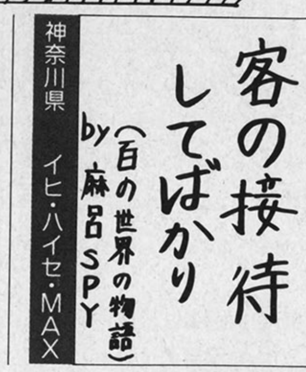

逆から読むと、トス、いつも居た。いや、とくに意味はないっす。すまんな。



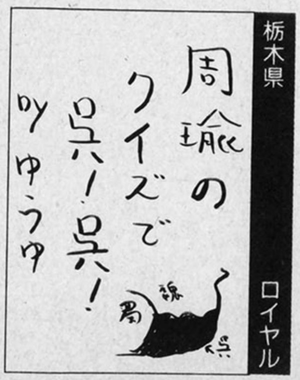

このお習字と『モンスターメーカー』にはなんの関係もありませんってば。



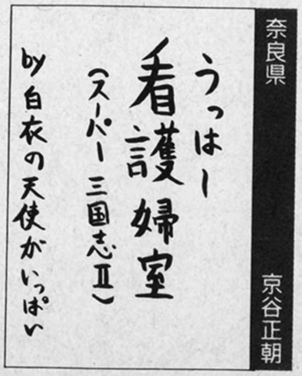

ゲームと関係ないお習字は掲載しないことになってんだけどね。今回は大目に見よう。



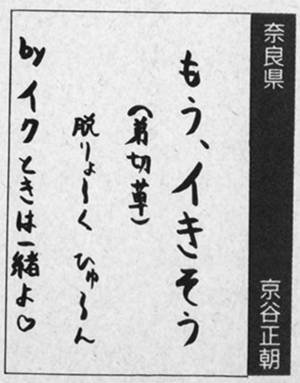

なーんか含みがある作品だなぁ。とりあえず接待天国、日本に乾杯しとこーか。




同じパターンで、劉備のクイズで蜀、蜀！ってのも……つまんないね、ごめん。



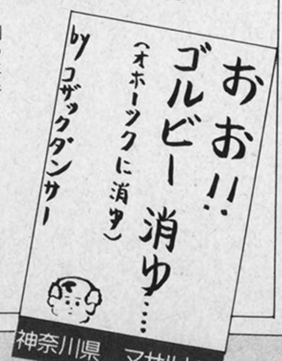

婦長さんって、必ず太ってるようなイメージがあるんだけど……不思議だ。




こういうお習字の場合、コメントを控えたほうが賢明だな。もう大人だし（意味不明）。

### 今週の第一報

例の事件のわずか一日後に届いたのがこれ。そのスピードに対して800ガバスを進ぜよう。



## 各1240ガバス 読者の4コマ




佐賀県　ゴンザレス

オレはたぶんジゴク行きだな。何人か道づれにしちゃおーっと。

●選評　そんなこと言われてもねー、ってこと、よくあるよね。しかし……。




東京都　ニルルーハチ

カイン、いつも見張っていてくれて、どうもありがとう。

●選評　年ごろの男女がひとつのコテージですることはひとつ。トランプだよな。

## 各900ガバス 天狗の軍手

タイトル：大分県　焼肉ヒカリ

**ライト級**　島根県　週休二日

そう、阪神神話。ウソ。

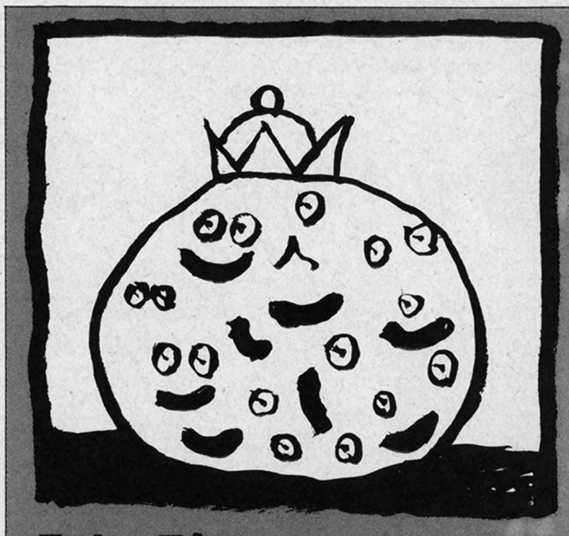
**ミドル級**　兵庫県　荒木伸幸

「上田正樹、犯人はキサマだ！」
「え？　う……」

**ヘビー級**　大阪府　珍味のエース

かわいい並ぶさゆりは？　まりやない！　留守。
『いただきストリート』絵巻、
駅前通りと、好きだ。
対するイヤな利回り、
ゆさぶらない岩か。

## 900ガバス 愛あるひとコマ



「失敗」

東京都　へけっしゅ

## 各1110ガバス 写真腕相撲・突発トーナメント

職種：写真アームレスラー、給料：920ガバス以上、勤務地：突発トーナメント会場



広島県　バルボン田中

激




山口県　ちゅるけん

…………はずかしいので、
…………紙袋に入って…………
……勝負します…………。



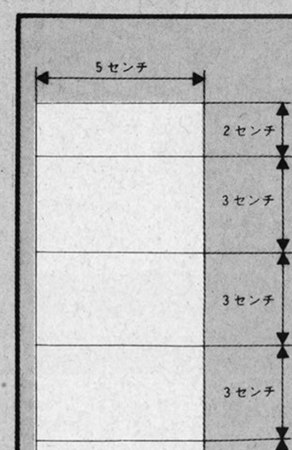
**評**

バルボン田中は正統派、対するちゅるけんは知能犯という、異種格闘技戦のおもむきがある試合だ。試合は、ヒットアンドアウェイ戦法で、バルボン田中の攻めをかわしきったちゅるけんの勝利。

今週の勝者

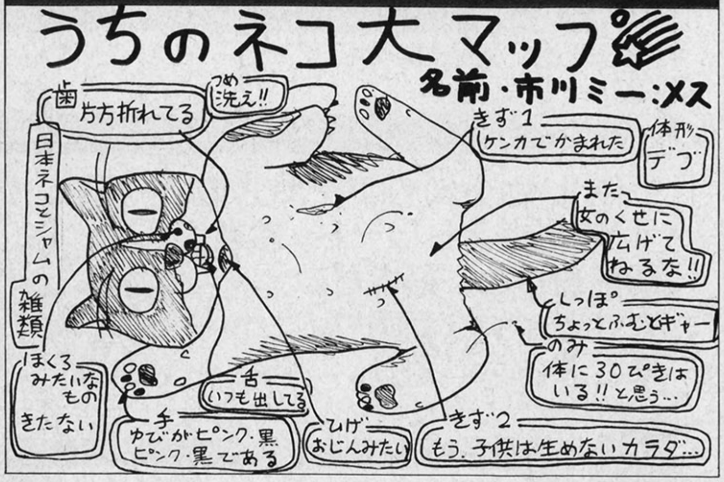
**ちゅるけん**

### 4コママンガのオキテ



# 765ガバス 俺の兄貴は地図が好き

広島県　市川ヒロシ




●選評　なかなか観察力が鋭いな。うーん、市川ヒロシ、あなどれんのう。個人的には、「ちょっとふむとギャー」なしっぽがかわいいと思うんだけど。ちなみに爪は洗えんよ。

# 各555ガバス 私も町のレポーター

静岡県　ろかある




●選評　あれ？　これ美紀ちゃん？

福岡県　運地空像

**迷い犬を預かっています**

雑種の中型犬が四日ころから迷い込んでいる。体長八十位、全体が[redacted]りが茶色。ほ[redacted]する

●選評　基本的に犬は話さないと思うんだけど。

東京都　小沢

[redacted]

実物大写真つき

小錦の『新婚初夜』

●選評　うーん、なんだかエッチっぽいけど、すんごく興味あるわ。

鳥取県　うしまたにんげ

カラオケベスト10

| 順位 | タイトル | 歌手 |
| --- | --- | --- |
| ① | はじまりはいつも酒 | ASKA |
| ② | 流恋草 | 香西かおり |
| ③ | あなたに会えてよかった | 小泉今日子 |
| ④ | 二人静 | 中森明菜 |
| ⑤ | 恋挽歌 | 伍代夏子 |
| ⑥ | あの頃のように | 障子久美 |
| ⑦ | 会いたい | 沢田知可子 |
| ⑧ | 湘南My Love | チューブ |
| ⑨ | ラスト・シーン | 矢沢永吉 |
| ⑩ | 雨夜酒 | 藤あや子 |

（日光堂調べ）

●選評　雨を酒にしちゃったのね。

富山県　かわくん

本年もレーザージスクを取り入れたカラオケ大会を企画いたしましたので、ふるってご参加ください。
尚出演希望の方は、８月８日までに[redacted] Tel [redacted]へ氏名、曲名を連絡下さい。

●選評　レーザージスク！　こりゃジジババのカラオケ大会とみた。

奈良県　サザエでございます

ファミコン通信の別冊ふろくに「げげぼ！」という文字を発見した。前々から妖しい雑誌だと思っていたが、やはり……。

●選評　ある雑誌に載っていた読者のコメントらしい。そうか、妖しいのか、ファミ通は……。

# 1944ガバス 街の新名所




大阪府　ギャギュギョ

くまが半額でお買い得です。

●選評　くまのバーゲン……？



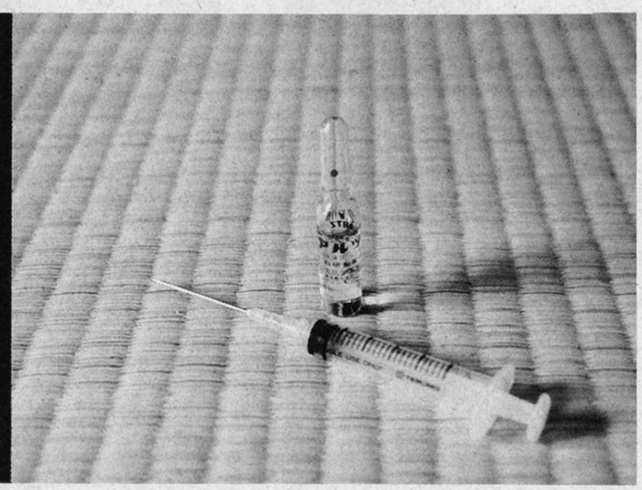

大分県　いわしん

明大替え玉事件がここまで及んでいるとは。

●選評　アンタ、こんなのよく見つけたわね。感心。

# 1000ガバス 私の宝物自慢

東京都　まつむし



アルツ鈴木さんのようなゲーマーになれる薬です。

●選評　よーし、みんなもこれ打ってアルツになろう。

# 各555ガバス 単発イラスト道場




岡山県　米本健生

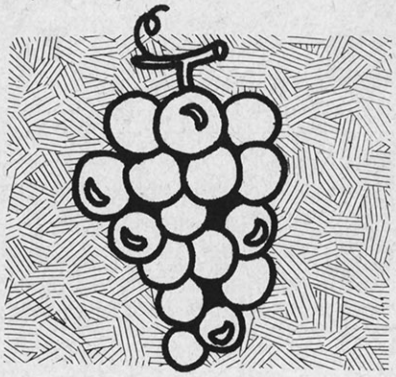



秋田県　プチワラ

# 私の報告書

各222ガバス

**街で芸能人を見かけると、じーっと見てみたいんだけど、なんだか恥ずかしくって目をそらしちゃうの。**



◎うちの妹は忍者などの「くせ者」を、**「くさい物」**と勘ちがいしている。　愛知県　アホウ

◎飛行機の騒音が聞こえると、「**B29の襲来だあ！**」と言って、祖母をビビらせる弟。祖母をビビらせて、そんなにおもしろいか！　兵庫県　中原ぷう病

◎友人のSは「忍者タートルズのレオナルドは、**俺が5年前に飼っていた亀**だ」とほざいている。　神奈川県　ソニック・ザ・ボンチ

◎うちの弟に、「誕生日のプレゼントはなにがほしい？」と聞いてみたら、**「女」**だって。　沖縄県　ザビエル

◎Sくんの父親の部屋には**禁煙厳禁**という、よくわからない紙が貼ってある。　大阪府　色須魅亜

◎僕の抗菌コートの歯ブラシに**カビ**が生えた！　群馬県　プロジェクトF

◎郵便局のお姉さんに、**「いつものやつね」**と言ったらはがきを10枚くれた。　埼玉県　ラスカル帝国

◎ある日、会社から帰ってくると、スーパーファミコンの本体にファミコンのカセットがむりやりねじ込まれていた。**だれのしわざだ!?**　東京都　べーしっ子

◎うちの弟に、**SM**っていうのはスーパーマンの略だよ、と教えてあげました。　静岡県　アホウ

◎『ウォーリーをさがせ』の特訓をしたおかげで方向オンチが治ったぼくは、上野に行っても迷わなくなった。**ありがとうウォーリー。**　埼玉県　ラスカル帝国



◎友人Dの家に遊びに行ったとき、トイレを借りたら**今話題のカマドウマ**がいた。　秋田県　ケンタ

◎ぼくは昨夜、サザエさんの**実写版の夢**を見た。ちなみにサザエさんの役は、菅井きんだった。　北海道　ブリケツ

◎好奇心いっぱいのYは、カエルにボディープレスをするという、**ド根性ガエル実験**を試みた。でも、大失敗した。ピョン吉は偉大だった。　岡山県　ニヤリ

◎うちのおばあちゃんは、**スイカの汁**で顔を洗います。　大阪府　ものもんたの逆襲

◎友人Kはゲーセンの帰り、赤い羽募金にゲーセンの**メダルを募金**して赤い羽をもらっていた。　大分県　焼肉ヒカリ

◎うちの親父は、ゴルフで芝のかわりに**鼻毛で風を読む**スゴイやつです。　長野県　はずかしがり屋さん

◎僕のいとこは、進路希望調査用紙に、**暴走族**と書いたら、つぎの日ホントに、族からスカウトがきたそうだ。　福島県　パロパロ

◎このまえ、目にしみないプチシャンプーを目にこすりつけたら、**目から火が出るほど**痛かった。死ななくて本当によかったなあ。　大阪府　松下和史

◎ティラミスのなかに**ちぢれ毛**が入っていた。　東京都　ほね

## りろりろ

田中ひでお




一度でいいから芸能人の顔を近くで見て、鼻くそ&鼻毛チェックや、そばかす&シミチェックをしてみたい。それが夢です。鼻毛どころか、ヨダレのあともあったりしてね。

## あて先は

ファミ通町内会
各コーナーまで

**OH! MY GOD!!**

●9/20号の17ページ『WEEKLY TOP30』の表中の、『ファイナルファンタジーⅣ』の価格に消費税は含まれません。関係者ならびに読者の皆様、ご迷惑をおかけしました。謹んでお詫び申しあげます。

# URANAI 占い 開運 コーナー

占う人
福田有宵先生



桑田真澄写真集にも福田先生は登場。
桑田投手の人相や手相を観てるぞ。

**今週の運勢　9/23[月]→9/29[日]**

**1月生まれ**
少年よ大志をいだけ。物質運は弱いが、精神面でツキあり。スポーツより勉強重視。金運は平凡。異性はあきらめよう。1と6、黄色と黒、ネックレス、ブレスレット、本が幸運を呼ぶ。水曜、土曜ツキあり。

**2月生まれ**
思いがけないことあり。夜中の電話などに振り回されるな。勉強は気が散りやすい。足を鍛えよう。金運は出費多し。異性との変な噂注意。2と7、赤とエンジ、メガネ、オルゴールがツキを呼ぶ。火曜、日曜吉。

**3月生まれ**
身だしなみ整えてルンルン気分。勉強は粘りに欠ける。家庭では整理整頓が吉。金運は人におごって損。異性運はアプローチ次第、大胆に。5と9、青とモスグリーン、古いお札や硬貨が吉。月曜、土曜は吉日。

**4月生まれ**
チームワーク優先でいこう。勉強は図書館で能率アップ。家庭運は吉。金運は頼めば希望叶う。異性とはグループ交際にチャンスあり。4と8、白とピンク、口紅、レコードが幸運を呼ぶ。月曜、金曜は吉日。

**5月生まれ**
趣味に熱中しすぎは小言もらう。勉強は友人のノートを見るとよい。スポーツはマネージャー役。お金は後から。異性には気取らず話そう。3と5、グレーと紺、ベルト、貯金箱が幸運を呼ぶ。水曜、日曜は吉。

**6月生まれ**
なぜかツキがない、時期を待つとき。水泳やボートは吉。家庭での口答えは禁物。忘れ物、落とし物注意。異性よりエッチ本に興味がいくとき。3と8、青と紫、匂い袋、レターケース、火曜、木曜にツキあり。

**7月生まれ**
欲張りすぎると苦労する。責任ある立場にかつぎ出されそう。勉強はがんばり屋で吉。模様替え吉。クジ運強し。異性運は太った相手なら吉。1と6、黒と青、貝細工、トラの巻が幸運を呼ぶ。水曜、金曜は吉。

**8月生まれ**
控えめが吉。イヤなことがふたつ現われるかも。言い訳は無用。家庭では食事にケチをつけないこと。金運不調。異性運は見込みなし。4と9、黄色と茶色、山の写真、音楽用テープ、火曜、木曜にツキあり。

**9月生まれ**
前に出るより、人の後からついていこう。勉強は計画的に。金運は小銭を大切に、無理な買い物はダメ。異性運はライバル多く、道遠し。5と9、白とクリーム色、収集品、手紙が幸運を呼ぶ。月曜、金曜は吉。

**10月生まれ**
ふだんの行ないが評価される。時には自己犠牲も必要、友情を大切に。金運は中吉、おこづかいのアップも。異性運はグループ交際が吉。4と6、オレンジ色と黒、サボテン、ソックス、水曜、日曜にツキあり。

**11月生まれ**
自信過剰ぎみ。言い過ぎ、やり過ぎ禁物。勉強は難問で頭が痛い。運動は走り込み吉。買い物は我慢。異性に対して容姿が気になる。2と7、赤と黄色、部屋のアクセサリー、カラーシャツ、火曜、木曜が吉。

**12月生まれ**
今週はスローテンポ、じっくり過ごそう。スポーツは誘われたらやろう。家庭では戸締まり、伝言忘れずに。金運平凡。異性運は身近なところに縁あり。3と8、緑とグレー、手紙、切手が幸運を呼ぶ。週末吉。

## 迷える子羊救済

小学生のころ、機械のバイオリズム占いで1999年7月2日を調べたら、0と出ました。数字は0～100まであり、100が一番よいのですが、0が出たのはこの日だけなのです。もしかして、僕は1999年の7月2日に死んでしまうのでしょうか？

（北海道　斬鬼丸狂牙　14歳）

1999年のあなたの運勢を占ってみたところ、この年は名誉を得て、自分の理想に向かって前向きになっているときで順調運です。死ぬということは一切ないでしょう。海外旅行への関心や芸術への愛情、ボランティア精神など知的好奇心が高まり、チャレンジ精神にも満ちています。また、恋愛のチャンスの年でもあり、人生をエンジョイしていることでしょう。ただその反面、趣味やギャンブルに夢中になっていると散財する恐れがあります。

●どんな悩みごとでも福田先生がズバリ解決。悩める子羊ちゃん、あなたの苦痛なくします。

# 獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



## ささいなことから性格が変わることもある

**麺** ラーメン屋でチャーシューメンをたのんだのに、タンメンが出てきました。でも、内気なボクは「違う」と言えません。いつもこんな調子で損をしてるんですが、この先どうしたらいいでしょうか？

愛知県　水野地震　17歳

**言** とりあえず1回言ってみることだね。何も言わなければそのままタンメンを食べるだけだけど、「違うよ」と言ってみれば何かが変わるはず。最初は勇気が必要だろうけど、イチ、ニのサンで言ってみよう。タンメンがタダになることだってあるかもしれないしな。自分の思ったことを口に出すことをおぼえれば、内気な性格も変わっていくんじゃないかな。

**億** ぼくはプロレスラーが戦っているところを見たことがありません。ライガーさんは2億円が入っているスーツケースで軽く殴られたら倒れますか？

広島県　ガバス強盗　13歳

**？** 2億円入りのトランクなんて見たことがないけど、きっと倒れます。

**覗** 夜中の1時くらいに遊びにくる友だちがいます。窓からぼくを見てるので、おちついてアレもできません。ライガー、助けて！

沖縄県　欲求不満の午後　15歳

**犬** 「昼間まぶしくて勉強ができない」とか言って、窓にカーテンをつけてもらえばいいんじゃないかな。犬を飼って、友だちが来たら吠えるようにするというのもいいけどね。でも、その友だちはどうして夜中に遊びに来るんだろう？　いちど理由を聞いてみて、もっと早く来るようにしてもらうのがベストだね。

**獣神に聞け！**
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。うじうじせずに送ってこい。



# よもやま歳時記 VOL.10

今週のテーマ **コントローラー**


●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一





「こんにちは、ローです」
「こんにちは、ラーです」
「ふたり合わせて、コント・ローラー」です」
「やあ、ロー君、最近、調子のほうはどないや？」
「おかげさんで、ぼちぼちやな」
「相変わらず、ファミコンばっかりしとるのか？」
「それがなあ、このごろ、ちょっと自制している」
「少しは大人になったんか？」
「やっている時間があまりにも非生産的なことに気がついた」
「なにをいまさら」
「朝、起きるやろ、仕事を始める前に軽く1回遊ぼうとスイッチを入れるやろ、すると、不思議なことに夜遅くになっている」
「完璧なアホやな」
「こんな生活が1週間も続くと、僕もさすがに考えるわ」
「ソフトを捨ててしまったんか」
「友達の家に預けてある」
「往生際の悪い奴やな」
「もったいないやないか。友達の家は電車の駅で3つ離れている。やりたくなったら、自転車で吉祥寺駅まで行って、切符を買わなければならない。この面倒な作業が僕をなんとか抑制している」
「ご苦労なことやな。しかし、それで、仕事に専念できるようになったのなら、けっこうなことや」
「ところが、以前と比べて、金がかかるようになっただけや」
「なんでや？」
「朝、起きるやろ、仕事を始める前に軽く1回遊ぼうと、近所のゲーセンに行くやろ、すると、不思議なことに夜遅くになっている」
「救いようのないアホや」
「僕もそう思う」
「ゲーセンでどんなゲームにはまっているのや」
「もう、『雷電』一辺倒」
「ロー君はどこまで行ける？」
「5回に1回、4面にたどり着ける程度やな。3面の最後に出てくる鬼のような砲艦にたいがいやられてしまう。雲仙の火砕流よりよっぽど恐ろしい。戦闘機に爆弾を鈴なりにして、突撃していかなけりゃ倒せるもんやないで。見てみい、この左手中指のタコを。コントローラーと日々格闘して、すっかり固くなってしまった。僕の場合はかぶせて握るからな」
「確か『雷電』はメガドライブに移植されてるのやなかったかな」
「ホンマか？　今日にも買いに行ってこよう」
「……最後に君に言っておきたいことがある」
「お説教ならするだけ無駄や」
「この形式はコントじゃなくて、漫才や」
「Pのアイテムを取り逃すな」

■ゾウの米田先生急病(逃げた)のため、代打の羽田が出場しております。

長州力の引退を信じたくない!!

# カゲキにファミコン [爬虫類地獄!!]





いま、ペットとして爬虫類を飼うのが流行っている。しかも、飼い主のほとんどが女の子だという。今、トレンドは爬虫類。爬虫類と仲良くなって女の子にモテモテのモチモチ西川峰子だ。

## 今回は爬虫類クンと戯れながら、ゲームをプレーするのだッ!!



### ウォータードラゴン

学名 *Physignathus cocincinus*

1メートル

購入価格24800円

●成沢大輔のちょっと一言

インドシナ半島などに棲息している。体調がよければよいほど、体色がみごとな緑色になる。おもにコオロギなどの虫を食べている。湿度と温度を高めに保つことができれば飼いやすい。



1メートル

### キタチャクワラ

学名 *Sauromalus obesus*

購入価格45000円

●成沢大輔のちょっと一言

アメリカのアリゾナ砂漠からメキシコにかけて棲息している。お腹の部分がたるんでしわになっているのが特徴。いかつい外見とは裏腹に完全な菜食主義者である。脅かされたりすると太いしっぽで敵をひっぱたく。

## ゲーマーを震撼させる爬虫類ちゃんたち



### 今回のルール−RULE OF KONKAI−

今回は、爬虫類クンたちと一緒に遊ぼうという企画だ。人間とペアを組んで遊ぶゲームはもう飽きた。これからは動物とペアを組んでゲームに取り組むべきだ。将来は動物と対戦ゲームもしてみたいなあ。



1メートル

### アミメニシキヘビ

学名 *Python reticulatus*

購入価格19800円

●成沢大輔のちょっと一言

マレーシアなどに棲息する、世界最大のヘビ。これまで見つかったなかでは最大9.9メートルという巨大なのがいたそうだ。通常でも4メートルにはなる。わりと気が荒く、下手にいじったりすると噛みつく。



### チラストキンク

学名 *Teratoscincus scincus*

購入価格25000円

●成沢大輔のちょっと一言

最大で20センチほどに成長するが、そのわりに頭が大きく、目もでかい。敵に出会うと猫が怒っているかのように足を伸ばして威嚇する。見た目はかわいいが、意外に気が荒い。

1メートル



取材協力：CB'S PROJECT

■亀井先生行方不明のため、補充人員を募集中！



## ジュースじゃんけんをしのぐ緊張感の 爬虫類じゃんけん!!

パートナーをじゃんけんで決める。ヘビはまだ子どもで小さいから安全なように見える。が、しかしっ、直前に成沢の奥さんが指を噛まれてしまったのだ。それを見て、みんなヘビとだけは組みたくないとビビリまくっているのだ。

じゃんけんは、いきなり褐色のヘアの羽田(初登場)が負け、早々にヘビとのコンビを結成。そのほかの結果は以下のとおり。

使用したゲームは、アトラスのPCエンジン用クイズゲーム『クイズまるごとTHEワールド』。世界一のゲーマーになるためには、ゲームがうまいだけじゃいけない。体力さえあればいいというものでもないからな。

### 結果



青山のパートナー

⬆青山はウォータードラゴンとペアを組んだ。皮膚のザラザラ感がたまらん。



澤田のパートナー

⬆澤田はキタチャクワラ。菜食だから喰われる心配がない。ほっとしている。



新山のパートナー

⬆新山は編集部でもかわいいと評判のテラトスキンク。今回はヌルかったな。



羽田のパートナー

⬆この人はビーヘー(ヘビ)。この状態じゃゲームなんてできっこないよなあ。

## パートナーも決まったし、ゲームスタートだっ!

ゲーム開始。手にのせているだけじゃつまらないので、肩にものせてみたりする。こんなことをやってて、爬虫類クンたちが怒ったらどーするんだろ。万一、噛まれても労災はでんぞ。しらんぞー。

一番正解数の多かった澤田が今回の勝者。よくやったぞ澤田。澤田には今回の勝利者賞として、某所への旅行を進呈する。もちろん、このコーナーがただの旅行を進呈するはずはないがな。ふふふ。



⬆ゲーム中。新山は変なコントローラーを使っているな。あ、羽田が持っているのはゲームボーイじゃないか。そんなに鬼怒川に行きたかったのか。

### 青山と澤田の背中にのせてみる



⬇青山は後頭部をペロペロされていた。青山も爬虫類だったのかっ!?

⬆肩にキタチャクワラをライドオン。黒のシャツにベージュは映えるぜ。首筋、痒くないか？



➡青山の顔にズイズイッとヘビを近づける。青山とヘビの表情に注目。ヘビににらまれたなんたら。

### 青山にヘビを近づけてみる

## 爬虫類のことなら私にご用命ください

CB's PROJECT 成沢大輔

自宅と会社にいる爬虫類の数を勘定したら、なんと52匹にもなっていた。もうほとんど収拾がつかない。部屋は侵食され、コオロギは脱走し、ヘビは噛みつく。自宅のなかはこれ以上ない緊張感が漂っているぜ。ぬはははは、人生が1億倍楽しくなった。では、これから西表島にトカゲとヤモリとカメの観察にいってきま～す。



⬆爬虫類マスターの成沢大輔。本気で爬虫類を飼いたくなった読者は、編集部「爬虫類」係までご一報を。

## 今回の勝者は澤田であった 次回はほうびをとらせるぞ

"過激にファミコン"では、やり込みゲーム大賞を企画中。手間ヒマかけて必要以上にゲームをやり込んだ人は、なるべくスゴイ場面をビデオに収録して、ファミ通編集部に送ってくれ。(例)素手で敵を殴り殺す白魔道士、軍師の呂布、など。最優秀者には1万ガバス。

# 2000のバージョンアップした難問・珍問がキミの脳ミソを直撃する。

## アメリカ横断ウルトラクイズ



©NTV

# '92年は、トミーのソフト

**★ファミコンソフト／6,800円**（税抜き）
**11月発売予定**

**★ゲームボーイソフト／3,980円**（予価・税込み）
**12月発売予定**

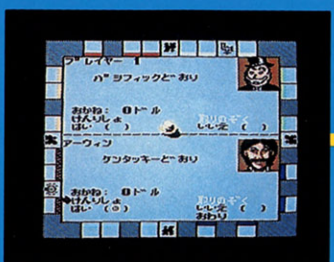
モノポリーといえば、世界でNo.1の人気を誇る、ベストセラーボードゲームだ。というのは知ってるよね。このモノポリーのポイントは、素早い判断と確かで大胆な決断、とにかく脳ミソをフル回転しなければ勝利は手に入らない。仲間相手に、手強いコンピュータ相手に、キミもリッチを夢見てみないか?




←土地の権利書を買い占めて、そこに家やホテルをたててゆく。そこから入る収入が、また、新たな投資を可能にするのだ。




ときには、刑務所に入れられることもある。しかし、そんなことにめげずに、キミはつぎの作戦をたてなければならない。→




←相手のでかたしだいでは、きびしい取引に応じなければならない。しかし、ソンしてトクをとるというのがビジネスの鉄則だ。




ついにライバルを破産に追込んだ。キミは人生の勝利者になった。だが、このあわれな姿は、明日のキミ自身かもしれない。→

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。※このページに掲載されている商品の価格は、すべて標準小売価格です。



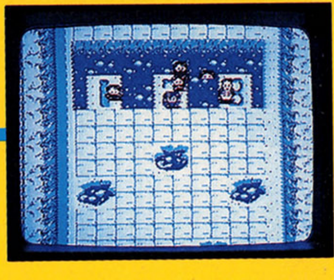
スタートからシミュレーション感覚でゲームが展開するから、リアル感と緊張感のテンションが高いんだ。



問題の難度も、Cクラス、Dクラスの連続だ。だから、本番さながらに息をぬくひまがない。ニューヨークは遠いいのだ。



おなじみのバツゲームも、バージョンアップして、それだけでも十分エンジョイできる。でもバツゲームを楽しんでるようじゃダメね。



まぁ、ビジュアルクオリティがいいから、さながら本物感覚だね。だから、本番で行けないキミはこのソフトで我慢したら。

あのウルトラクイズが、ついにファミコンソフトになった。さらにバージョンアップしていっそうタフになった。2000の難問・珍問がキミの脳ミソを直撃する。もちろん、バツゲームも敗者復活戦もクオリティーアップしたぞ。ニューヨーク行きを狙うキミの挑戦を待っている。ゲームボーイソフトⅡもつづいて出るよ。

FAMICOM FAMILY

★ファミコンソフト／7,800円（税抜き）
11月発売予定

★ゲームボーイソフトⅡ／3,980円（予価・税込み）
12月発売予定

Nintendo GAME BOY™

# で脳ミソに汗をかけ!!



MONOPOLY™

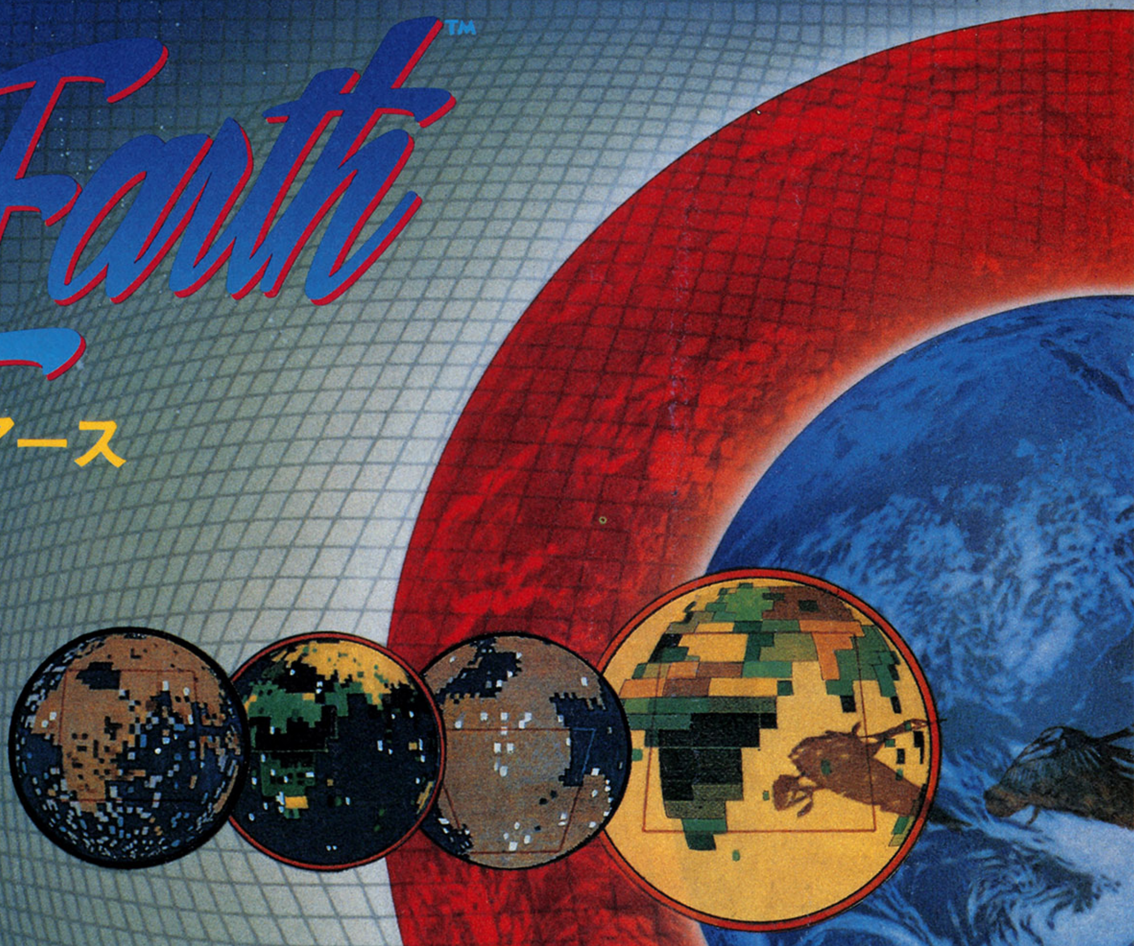
Monopoly® used under license and with permission of ©1991 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation.

## 素早い判断!!
## 確かな決断!!
## 脳ミソをフル回転して
## キミはリッチになれるか?

SUPER FAMICOM

# SimEarth™

シムアース



## シムアース

**今冬発売予定!**

あのシムシティーの続編、それがシムアース。

こんどは地球をまるごと育てていく、とてつもなく大きなスケールの

シミュレーションだ。海の広さ、ジャングルや砂漠など土地の種類は自由自在。

人間だけでなく、恐竜や魚などいろいろな生き物も登場する。ただし、うまくバランスをとらないと

地球は生きていけなくなってしまう。君がいま住んでいる地球よりもっとすばらしい地球をシムアースでつくってほしい。

©1990 1991 Maxis and Will Wright All rights reserved

スーパーファミコンは任天堂の商標です。



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
こんどは、地球を
まるごとシミュレーション。
MAXIS
大気コントロールパネル
太陽光線
反射
温室効果
雲形成
雨
地表反射
熱移動
OK
NO
EXIT
ガイアくんです。よろしく！
IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合せ――――03(3343)8911


RENT A HERO™
ウワッハッハッハー！
現代の正義マンなのだ！
Great stuff!
Now I feel like I'm ready for some action!
Really!
レンタヒーロー
9月20日発売　8,700円
ちょっとした手違いが、少年をスーパーヒーローに変えてしまった。そして、数々の事件がまきおこり、ヒーローとなった主人公が次々と解決していく。これは、現代を舞台にした、変身探偵アクションRPGなのである。
戦場の狼II　10月2日発売　7,000円
激烈な戦闘をおそれず進め!!
超ハード・コンバット・シューティング！
©CAPCOM 1990 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
MEGA DRIVE
16-BIT／メガドライブ
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。




■台風の目のなかにいたのは……!?


ひさしぶりねー
はい 本日は お日がらも よく
台風相手に お日がらも よくってのは なんだな
あたし ふとった でしょー
今年は おいしそうな 低気圧が多くってね
つい食べすぎ ちゃうのよね〜っ
ははあ
このままでは 風速40メートル こえちゃうわ
ダイエット つきあわ ない？
そーいえば わたしも ウエストが
オヤジたちは どうした？
ソ連の民主化の波は
ほほう
大変ねー
あっ 逃避 してる
ズン
ズンダダ
おまえは やんない のか？
そんな 場合じゃ ないでしょ
じい 助けて
あー いい汗 かくわー
レッツ ミュージック
どどどど
台風情報です
各地の降雨量は 20ミリをこえました
その後の台風の 動きは…
台
きゃっ
じいっ はやく 助けて〜
お お嬢様
生きて らしたので？
生きてるって
なんだ
あたりまえよっ




■エクボたちの住まいはどーなるの？

こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

■キミは占トのたぐいを信じるか？ 今週は占いに挑戦だア!!





その手があったかー
この前GTVの渡辺ちゃんに聞いたの
こうもん占いもやるって言ったらバレちゃった
だって
ぶはははははは
手相とか知ってればお姉ちゃんの手にぎれるし
それはオーソドックス
占いはナンパの武器になる!!
こりない人…
千葉・福田先生宅
ピンポーン
よくいらっしゃいました
占いは昔の統計学ですからね かなり勉強しないと…
あ やっぱし
でも初歩的なものなら1カ月くらいで身につきますよ
1カ月……
じゃ何か占ってみましょうか
名前と生年月日を
ほーい
昭和38年の8月12日と…
元横綱の北尾といっしょなのよね
ってことはボクは北尾と同じ運命
パッと咲いてパッと散ったりして
名前は鈴木みそ…と
あら?
マイケル富岡はどうやって性名判断するんだろ 英語に画数ってあんのかな
とっとと書きなさい
本名が癸卯 1白水星 月名が庚申 2黒土星 日名が丁亥 4緑木星
こーゆー呪文を唱えて相手をケムリにまくのがコツかな…
自尊心が強くて他人に頭を下げるのが嫌いですね
はぁ
サービス精神が旺盛だから表向きはソフトな印象をあたえるけどシンはガンコ
んー
一方さびしがり屋でつれをほしがる人 ファッション感覚はいいんですが家ではズボラ
ん〜〜
けっこう当たってる
あとウソつきで時間にルーズで女たらしでいくじなし
ドイツさんには聞いてねえよっ
えーとそれから…
お金には大ざっぱなところがあって
当たり
仕事は質を重視する
大当たり
そーか?



あと 腸が少し弱いでしょ
はぁ
子供の頃よく下痢した方で今でも飲むと下痢になるタイプ
その通りです
でも飲めば誰でも下痢すんじゃねーの
まぁまぁ
あの… 今度9月6日にボクの単行本が出るんですけど
どのくらい売れますか
ふむ
単行本はどのくらい売れるか…
ぐっ
ジャッ
ゴッ..
あまりかんばしくないですね
あ〜
バクハツ的には売れないけど じっくり売れてくんじゃないかな
先生〜〜 何か売れるおまじないはないですかぁ
はは 私の言うことなんかあてにしなくていいんですよ
プラ〜ン プラ〜ン
プラプラプラ
ほーら だんだん あんたっちゃぶる 1巻がほしくなる ほしくなるー
ほぉーら あなたはどんどんほしくなるぅ
よしなさい!
読者が暗示にかかるわけねーだろ
少しはふえるかも
で この連載はいつまで続きますか
ジャラッ
来年の春ごろに1つ山が来ますね 夏までは続くでしょう
………
あと1年…
そんなにやるのか…
原稿は落ちますか?




■『あんたっちゃぶる』は、作者取材のためしばらくお休みします。次回は10月18日発売号に続きます。

お便りのあて先は⬇編集部『あんたっちゃぶる』係まで

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers,* NOW FAMITSU PRESENT!

# DQ TIMES

No.10 FRIDAY, 4, OCTOBER, 1991

## 『V』の発売はハードの普及しだい!?

来年の2月とも3月ともいわれている『ドラクエV』の発売日。なかには、スーパーファミコンの普及台数しだいで発売日が決まる、とする見かたもあるようだ。

7月11日付の日本工業新聞では、エニックスの株価に関する記事のなかで『ドラクエV』の発売について触れ、

「『ドラクエV』はハードの普及台数300万台時点で発売の予定。同社の今期計画数字は100万本前後の出荷を前提としているもよう」と、述べている。

さっそく事実関係をエニックスに問い合わせたところ、

「発売時期、発売本数等の御質問に対しては、いまのところノーコメントです」(エニックス　ドラクエ担当)とのこと。



⬆『ドラクエV』の登場によって、スーパーファミコン本体の普及台数が伸びる可能性は大きいはずだ。

どうやら、発売日に関する記述は、単なる推測に過ぎなかったようだ。それにしても、『ドラクエV』の発売日に対する関心の高さには驚くべきものがある。ゲーム業界だけでなく、さまざまな業界が『ドラクエV』の登場を興味深くみつめているのだ。これもひとえに、『ドラクエ』人気の証明といえるのだろう。



⬆新聞を読んでいて『ドラクエ』に関する記事を見つけたら、すぐに報告してくれ!

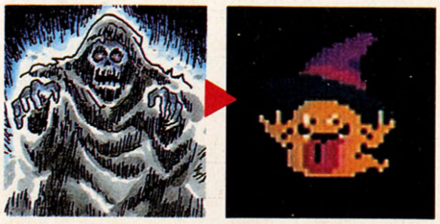
### MAKING OF MONSTERS――ゴースト

ではこれから、『ドラクエ』モンスターの原点を探るメイキング・オブ・モンスターズの授業を始めます。今回のテーマはゴースト(GHOST)です。

ゴーストとは、一般的に実態のない幽霊や亡霊、死霊などの総称です。死者の体を持たないアンデッドといったところでしょーか。ゴーストの語源はハロウィンなどに招かれる祖先の霊という意味のGeist(ドイツ語)からきています。ちなみに客という意味のGuest(英語)も、そこからきた言葉のようです。これはちょっと意外でしたね。

霊の種類はゴーストのほかにもいくつかあります。ゴーストよりも恐ろしい姿をした霊はスペクター。ゴーストよりも外見がくっきりとした霊はファントム。ファントムは、自分の体から光を放つことができるので、暗いところでも姿が見えるといわれています。ゴーストよりも広い意味で、生きている魂や精霊なども含む場合はスピリットといいます。

ゴーストが出現する理由として一番多いのは、この世に未練を残した霊がなんとかその思いをはらそうとして、人間たちにちょっかいを出してくるというパターン。『I』に登場したゴーストは、見るからにそのパターンにあてはまりそうな顔つきをしてますよね。では、今回の講義はここまでです。しっかり復習して来週に備えてください。



### ドラクエよろず相談室

#### ソフトを返さずに友だちを怒らせちゃった

ぼくは友だちから『ドラクエ』を借りてプレーしています。ただ、「早く返してよ」と言われても、決してクリアーするまでは返さないというガンコ者なので、どうやらその友だちに嫌われてしまったようなのです。仲直りするには、どうすればいいですか?　福岡県　床並高明

ウ〜ン、なんか人生相談みたいになってきたな。とにかく、借りている『ドラクエ』は、すぐにでもその友だちに返すべきだね。それでも怒りがおさまらない場合は、キミが『ドラクエV』をいち早く手に入れて、その友だちに貸してあげることを約束すればいいと思うぞ。

### ドラクエ用語の基礎知識

**ほこら【祠】**　本来は神をまつってある小さなやしろのこと。『ドラクエ』の場合は宝箱、旅の扉、などがまつって(?)ある。

**ふっかつのじゅもん【復活の呪文】**



『I』、『II』に登場したゲームを再開するために必要なパスワード。冒険を終了するときに王様などが教えてくれる。敬遠されがちなパスワードを復活の呪文と名付けることによって、プレーヤーにできるだけ書き写してもらおうという配慮が感じられる。

**エクスペリエンス【EXPERIENCE】**　敵を倒すごとにもらえる経験値のこと。ステータス画面では〝EX〟と表示。

**ならびかえ【並び替え】**　『III』から登場したパーティーの配列を変更するコマンド。『ドラクエ』では、先頭キャラが一番ダメージを受けやすいため、パーティーを組み替えたときに使用する。

### 募集

キミの好きなキャラクターやモンスター、アイテムなどを、ひとつだけハガキに書いて送ってくれ。どうして好きなのか、その理由も忘れずにね。あと、『ドラクエ』好きの有名人を知っていたら教えてほしいのだ。採用者にはもれなく1000ガバスをプレゼントするぞ!

# FFの日々 前編




**光よりも速いぞ!!**
『スクープ!! スクウェア新作情報』
(86ページ)

**こんなに違う!!**
『アメコミにみるFFⅣキャラクター比較』
(92ページ)

**なにが飛び出すか?**
『FFⅣいいたいほうだい座談会』
(94ページ)

**笑いのメガトンパンチ!!**
『ファイナルファンタジーⅣコマシアター』
(98ページ)

**大放出!!**
『プレゼントクイズだよ〜ん』
(100ページ)

SCOOP 1

### スクウェア　スーパーファミコン用RPG新シリーズ!!

# 『ロマンシング サガ』発表!!

## 新シリーズは『FF』シリーズと対極をなすものなのだ

| スーパーファミコン SF | RPG | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | スクウェア　12月発売　価格未定 | 8メガ |

いきなりだが、スクウェアからスーパーファミコンの新シリーズ発売のニュースが届いたぞ!!

今回紹介する『ロマンシングサガ』がその記念すべきシリーズ第1作目になるというわけだ。今後は『FF』シリーズとの2本柱でやっていきたいということだから、かなり気合の入った新作であることは間違いない。

では『ロマンシング サガ』とは、いったいどんなRPGなのか。ひとくちでいえば、「『FF』シリーズとはまったく正反対」のRPGなのだ。

『FF』シリーズはシナリオが一本道で、いたれりつくせりの親切設計。とくに『Ⅳ』では、まるで映画を見ているようにストーリーが進み、プレーヤーは次のイベントを見るために戦闘をした。これに対し『サガ』シリーズのシナリオは、プレーヤーの意志で、主人公をそのシナリオに参加させるかどうかを、自由に決めることができる。主人公を誰にするか、武器はどうするか、パーティーの人数、などなど……。あらゆるところでプレーヤーの意志が反映されるのだ。

| FF | | サガ |
|---|---|---|
| クリスタル | キーアイテム | ディスティニィストーン |
| 特定 | セーブポイント | 不特定 |
| サイドビュー | 戦　闘 | サイドビュー |
| 買い換え | 武　器 | 熟練度 |
| シナリオにより1～5人 | パーティー | 自分の意志で1～6人 |
| 低い | 自由度 | 高い |

『FF』シリーズと、『ロマンシングサガ』を比較すると、いくつかの相違点がある。まず、セーブポイント。『FF』シリーズは宿屋だとか、フィールドマップ上だとかセーブできる場所が決められていた。けれど、『サガ』ではどこでもセーブができるらしい。パーティーにも大きな違いがある。『FF』ではシナリオの流れによって、ひとりから最大5人まで自動的にパーティーが決まった。しかし『サガ』ではプレーヤーの意志により、自由にパーティーの人数を決められるのだ。もちろん、自分の主人公ひとりで最初から最後までプレーすることだってできるのだ。

## ゲームの中心となる"フリーシナリオ"とは!?

『ロマンシング サガ』の最大の特徴はフリーシナリオ制だ。たいがいのRPGではイベントをクリアーしていくことが、ゲームを進行していくための条件になる。『FF』もそうだよね。でも、フリーシナリオでは、イベントに主人公がどう関わるかを、プレーヤーの自由で決められるのだ。とはいっても、『ロマンシング　サガ』という世界のストーリーはひとつしかないのだから、そのなかに主人公がどのように関わっていくかを決められるというわけなんだけど。

たとえば、現代の物語が、突然石器時代の物語になることはないけれど、現代の物語のなかで、主人公がどのように生活していくかを、プレーヤーが自分の意志でかなり自由に決めることができるのだ。いっている意味わかるかな?

イベントは、つねに変化していき、先に主人公が関係したイベントが、あとになって影響を及ぼしてくる、なんてこともありえる。そのときどきのイベントに、関わらざるをえないときもあれば、知らんふりして通りすぎることもできる。その瞬間、また新しいイベントが発生したり、逆に消滅したりしているってことになるわけ。

だから、イベント数はものすごく用意されているらしい。ただし、さまざまな要素が関係するため、ある条件のもとにしか発生しないというイベントもあるって話だ。ゲームの進行によっては見られないイベントがあるなんて、なんだかもったいない気がするよね。

ってことは、全部のイベントを見たいときは、いったい何回プレーすりゃあいいんだ!?




たとえば、友だちと同じ主人公でプレーしても、イベントにどう関わるかによって、シナリオ進行が違ってくるのだ。もちろん、どの主人公を選んでも、どんなイベントをこなしていっても、最終目的は変わらないのだから、ゴールはひとつということになるんだけどね。もちろん、メインシナリオはひとつだから、誰もが必ずとおるイベントも、いくつか用意されている。どういう流れでそこへ行くのか……。楽しみだね。



『FF』シリーズ素朴な疑問　パロム、ポロムの両親ってどんな人?　やっぱり優秀な魔道士なんですか?

「ミシディアのごく平凡な黒魔道士と白魔道士です。ふたりの資質に目をつけた長老が引き取って修行させているのです」(スクウェア)　ゲーム中は登場しないけど健在なんだね。

## ドラマをつくる8人の主人公たち



**アルベルト**
⬅ローザリア王国の貴族の子。そういわれると、どこかしら高貴な顔だちをしているね。彼を選ぶと、かなり厳しい状況から冒険をスタートすることになるのかもしれないね。

**クローディア**
➡迷いの森の魔女に育てられた女の子。どこか謎めいた少女である。魔女に育てられたってことは、あれかなあ……。やっぱり魔法使いだったりするのかなあ。どうかなあ。

**ジャミル**
⬆彼は、大都会エスタミルの一匹狼の盗賊。ということは、彼を選ぶと大都会からのスタートってことになるのかなあ。動きも軽やかそうだし、こういうタイプも主人公として捨て難い気がするね。

**ホーク**
➡パイレーツコーストの海賊。まさしく、海の荒くれ者って顔してるよね。海賊である彼から始めると、いきなり海を舞台にしたイベントに出会うかも。

**シフ**
⬇極寒の地に住むバルハル族の女戦士。たしかにガッチリした体つきに、不敵な笑みが、自信たっぷりで強そうだよね。極寒の地っていうのも気になるね。

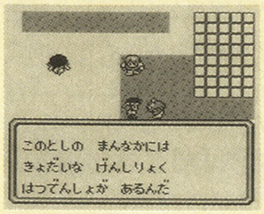
**グレイ**
⬇生まれも育ちも不明の、有名な冒険家。クールな横顔からは想像できないけど、ハードな冒険をこなしてきたのかもしれないぞ。冒険がスムースに進むかもね。

**アイシャ**
➡きゃしゃな彼女は、ステップに住む遊牧民の長の孫娘。大事に大事に育てられたため、臆病になってしまったのかもしれない。瞳が幼げだけど……。

**バーバラ**
⬆ニューロードを旅するキャラバンの、リーダー兼踊り子をする彼女。いつも旅をしている彼女を選ぶと、どんな世界からのスタートになるのだろう。

### 『サガ』と『Sa・Ga』シリーズの関係は?

ところで、「ロマンシング サガ」というタイトルを聞いたときから、なにか気になっていることがないかな? そう。あのゲームボーイでの『Sa・Ga』シリーズとの関係だ。先に答えをいっちゃうと、「なんの関係もない」のだ。みんなも広告などでしっているとおり、ゲームボーイの『Sa・Ga』は12月に発売される『3』をもって完結する。だから、『サガ』という名前だけをスーパーファミコンの新シリーズのために持ってきたというのが真相だそうだ。だから「主人公がロボットだったり、モンスターだったりして、さらには肉を食って違うモンスターになるのかな?」なんて心配はしなくていーのです。




⬅この『Sa・Ga』とは、何の関係もない。

『ロマンシング サガ』の主人公は全部で8人用意されている。プレーヤーは、このなかからひとりを選んでスタートするのだ。選んだ主人公によって、スタートする場所も環境もすべて違う。もちろん関わってくるイベントにも違いがでてくるのだ。主人公選びは慎重になっちゃうよね。

ところで、ここで選ばなかった残りの7人はどうなるのかというと、プレーヤーがひとりを選んでゲームを始めた瞬間、彼らもまた、自分の冒険を始めるのだ。そして、いく先々のイベントで彼らに出会い、最大6人までのパーティーを自由に組むことができるそうだ。楽しみだね。

## 次号ではさらにくわしい『サガ』情報をお届けするぞ

**『FF』シリーズ素朴な疑問**
踊り子って一生ああやって踊って暮らすの? それとも、年をとったら引退するのかな。
➡ 「踊ることが彼女のライフワーク(生きがい)なんです」(スクウェア) ってことはやっぱり一生踊り続けるのか。30年後を見てみたいなぁ。ちょっとコワイけど……。

SCOOP 2




# 万人のための『FFⅣ』だ
## ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ

「えっ!? 『FFⅣ』がまた出るの?」。日本全土を震感させる衝撃の事実!!(ってほどでもないか)。そうなのだ。しかもシナリオやゲームシステムはほとんど変更されていない。では、いったいなにがどう違うのか? 詳細をここに報告するぞ!

| SF スーパーファミコン | RPG | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | スクウェア　10月29日発売　9000円(攻略本付き) | |

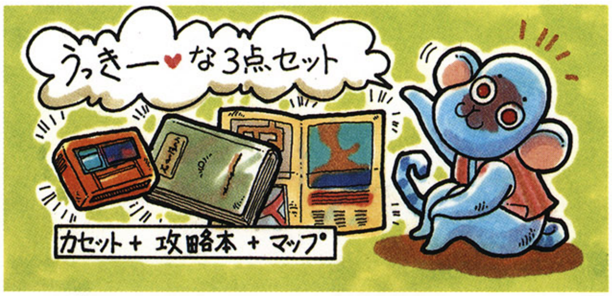
# RPG初心者におくる『FFⅣ』ラリ!

『FFⅣイージータイプ』。その名のとおり、このゲームは『FFⅣ』をイージーに、つまり簡単にした別バージョンなのだ。だからゲーム内容やシナリオ、システムなどは、まったく変更されていないといっていい。あくまでも『FFⅣ』の、あのおもしろさは失なわれていない変更がなされてるわけだ。

では具体的にどこが変更されているのかというと、もっとも目立つのがメッセージ関係。わかりにくい表現や曖昧な言い回しがなくなり、すべての情報がダイレクトに表現されている。ヒントも非常にわかりやすく、「○○の洞窟で、××をしてこい」ってな具合だ。そこまで親切に言ってくれなくてもいいのに……なんて思ってしまうほど、なんでも教えてくれる。

それだけでなく、ダンジョン内の隠し通路が見えるようになったり、魔法が速くかかるようになっていたり、ボスキャラがちょっぴり弱くなっていたりと親切設計は随所に見られるのだ。

さらに驚くのは、攻略本とマップが付録になってること。価格が9000円と高めなのは付録のせいだったのだ。ここまでいたれりつくせりやられたら、クリアーできない人なんていないんじゃないの?




簡単ラクチン!!

## もとはスーパーNES用『FFⅣ』だ




⬆NES版『ファイナルファンタジーⅡ』。最近ではファンも増えているらしい。

『イージータイプ』が、どうしてこんなにまでユーザーフレンドリーなのか? それにはちゃんとわけがある。じつはこのソフト、もともとアメリカのスーパーNES用のソフトなのだ。アメリカ向けだとなんでやさしくしなければならないかって? 日本と違ってアメリカでは、RPGはいまいち不人気なのが現状だ。アクションやシューティングと違って、RPGは謎解きも多いし、プレーヤーの想像力によって世界が成り立つ部分が多いといえる。アメリカのユーザーはそのへんを難しいと感じて敬遠してしまうみたいなんだな。向こうでヒットさせるためには、これくらいの配慮が必要なのかもね。

### イージータイプのターゲットは誰?



NES用ソフトだったはずなのに、どうして日本でも発売されることになったんだろう。どうやらスクウェアでは、いまだにRPGを体験したことのない女の子や子供をターゲットに狙っているようだ。たしかにそう考えるとこの難易度にも納得ができる。つまったら付録の攻略本とマップを見ればいいわけだし。ちなみにスクウェアいわく、マニアには買ってほしくないとのこと。でもマニアは絶対ほしがるだろうなー、これは。

### コンフィグが!?



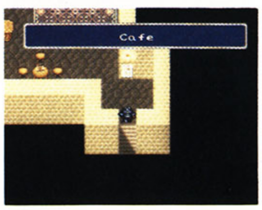

➡アメリカ版のコンフィグ。ウエイトモードがないのでさっぱりしている。

### "あんこく"は?




➡セシルのバトルコマンド。"あんこく"コマンドがないのだ。

### あれれ?




➡ここはたしかパブじゃなかった? こんなとこまで気を使ってるなんて。

『FF』シリーズ素朴な疑問　ドワーフってどうして黒いの? なんか理由があるんだったら教えて! ➡ 「ドワーフは地底で生活しているため、明るいところは苦手なんです。つまり地上でもまぶしくないように……。大リーガーの目の下が黒いのと同じですね」(スクウェア)

# 『イージータイプ』ここがちがう10のポイント

## 1 とにかく説明するする

いやもう、のっけからしゃべるはしゃべるは。それが噴き出しそうになるくらい説明的なセリフで現在の状況を説明してくれる。

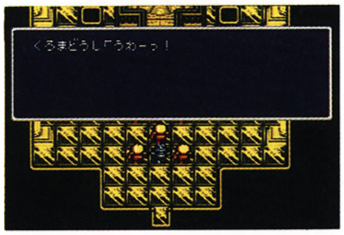
オリジナル版の『IV』と、どちらがいいと感じるかはプレーヤーの好みなんだろうけど、オープニングなんかまるっきり印象が違う。セシルや隊員たちの行動や考えが、すべてセリフで表現されているのだ。もちろんオリジナル版と同様のアクションはあるんだけどね。

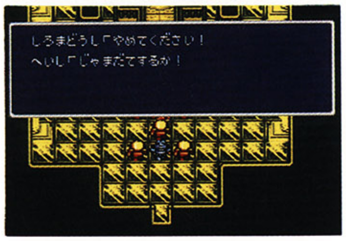
たとえばオープニングの飛空艇に乗りながらセシルが回想するシーン。クリスタルルームでクリスタルを奪おうとするセシルたちと、ミシディアの長老とのやりとりなんか、じつに象徴的。「なにゆえそなたらはこうまでしてクリスタルを求める!?」なんて、オリジナル版にはなかったセリフで状況を説明してくれるぞ。たしかにこのシーンって、オリジナル版では回想シーンから戻らないと、なにを意味しているのかわかりにくかった。そういう意味では改良されている、といってもいいかもしれない。

全編こんな感じになっている『イージータイプ』のメッセージ。『FF』ファンのキミはどう思う？



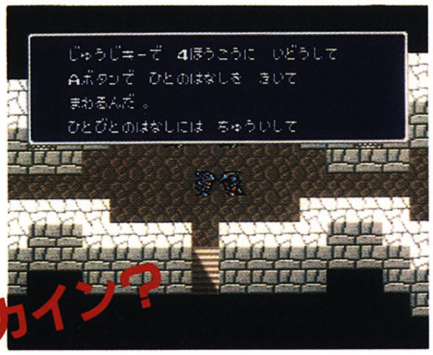

➡ミシディアでクリスタルを奪ったセシルの回想シーン。長老のセリフがちょっと違うぞ。なるほど〜。こう言ってくれると状況が把握しやすい。




⬇こんなセリフもなかったぞ。話によるとメッセージのデータ量が膨大に増えたらしい。これだけ付け加えればね……。

⬆ここはクリスタルを守っている魔道士をはねのけるところ。アクションだけでこんなセリフはなかったよね。



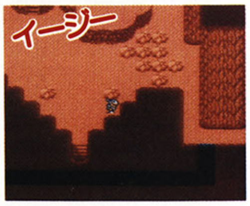

⬆オイオイ。なにいってんだよカイン!? おまえまでそんなセリフをはくのか。複雑な心境だなぁ。

## 2 隠し通路もスイスイ

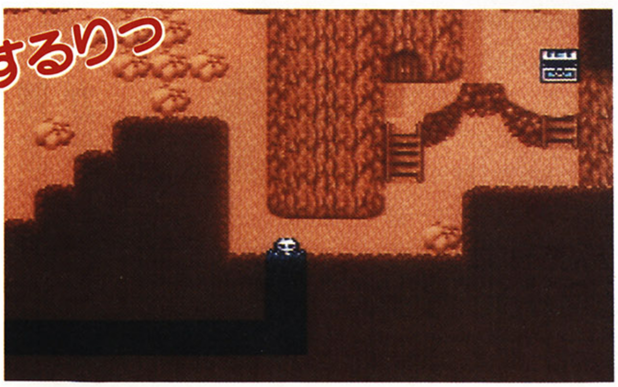
ダンジョンがとってもわかりやすく、親切になったのも特徴のひとつ。すべての隠し通路がわかるように変更されているのだ。右の2枚の写真を比較してみてくれ。ほら、『イージータイプ』は隠し通路の部分がちょっと暗めの色になっていて一目瞭然でしょ。「こんなところに通路があったのかー!!」などという新たな発見も、けっこうあるんじゃないかな？




⬅オリジナル版のアントリオンの洞窟。たしかこのへんに隠し通路が……。




➡こちらは『イージータイプ』。通路が黒くなっていてはっきりわかる。




⬅んじゃ、遠慮なく行かせていただきま〜す。ここまではっきりわかると、もう隠し通路でもなんでもない。ありがたいけど、自分で見つけたときの喜びはないのだ。う〜ん。

## 3 名前がちが〜う

敵キャラの名前もずいぶん違っているぞ。スピリットがあだしびに、レーシイがレディプラムに、ドモボーイがゴブリンキャップに、ソードラットがトゲねずみに……。例を挙げていったらきりがないほど。なかには(？)なネーミングもあるけど、ほとんどのものはわかりやすくなってるみたい。

アメリカ版の名前をそのまま訳したのかどうかは定かではないが、好みが分かれそうな変更だね。



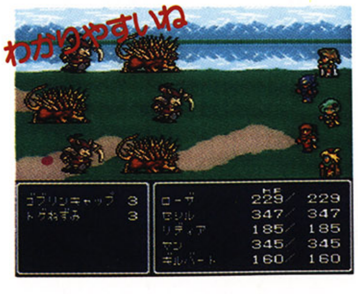

⬆あだしびの"あだし"には、はかないものといった意味があるんだけど、いわれてみればそうだよな。たしかにはかないもん。思わず納得のネーミング!?




⬅レディプラム？ ど〜ゆ〜意味かわかんないなぁ。スミマセン。



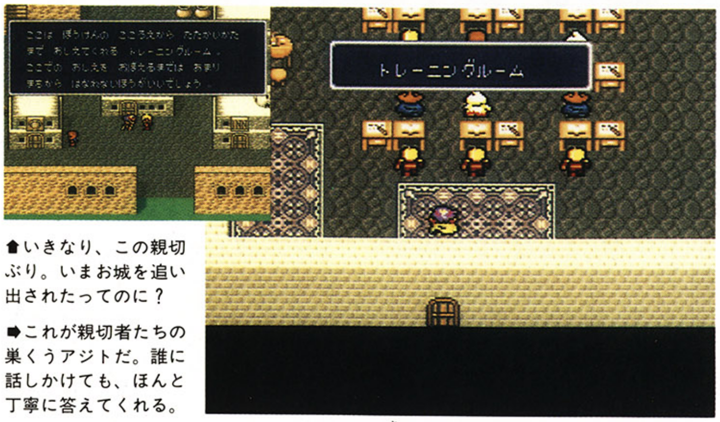

➡オリジナル版はレーシイ。雰囲気にはピッタリってカンジ。




⬆トゲねずみだって。名は体を表わすというが、まさしくそのとおりである。

『FF』シリーズ素朴な疑問　ヤンのおくさんの名前が知りたいよぉ。じつは決められてなかったりして。
➡「いいえ。アーシュラといいます。最初はこの名前でとおす予定だったのですが、あまりに多くのキャラ名が氾濫してしまうので、おくさんになってしまいました」(スクウェア)

## 4 トレーニングルームがパワーアップ

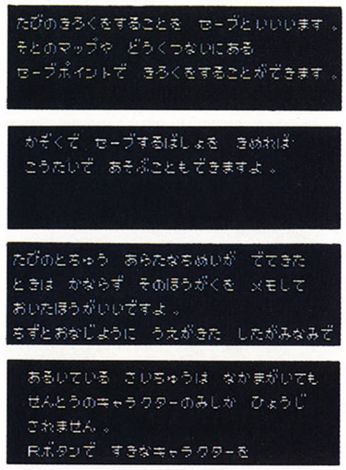


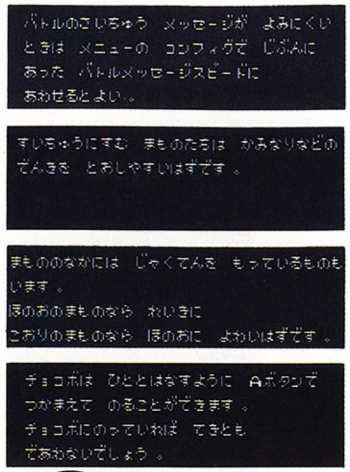

⬆いきなり、この親切ぶり。いまお城を追い出されたってのに？

➡これが親切者たちの巣くうアジトだ。誰に話しかけても、ほんと丁寧に答えてくれる。

トレーニングルームはバロンの町をはじめ、どこの町にもある。さすが『イージータイプ』だけあって情報量が増えているぞ。『FFIV』のオリジナル版にもバロン城の地下にちいさなトレーニングルームがあったけど、あんなものの比ではない。もうかんぺんしてくれっていうくらい、手取り足取り親切に1から10まで教えてくれるのだ。

セーブひとつをとっても、その行為にどういう意味があるのか？からはじまって、それが行なえる場所、しまいには、みんなで奪い合ってケンカなどしないように、セーブしておくファイルの番号を決めとくように提案してくれる。ほかにも、新たな地名が聞けたらちゃんとメモを取っておけだの、Rボタンで先頭表示キャラを替えられるだの、炎系の魔物は冷気に弱いし、氷系の魔物は炎に弱いだの、じつにかゆいところまで手が届く気配りがなされている。けっして「馬鹿にすんな」などと激怒してはいけない。これは、初心者向けの『イージータイプ』であり、わからない人もいるのだ。どこかに。



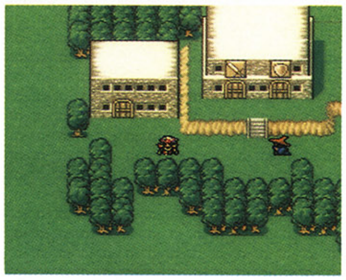




### そいでもって
# どの町にもあるってわけよ

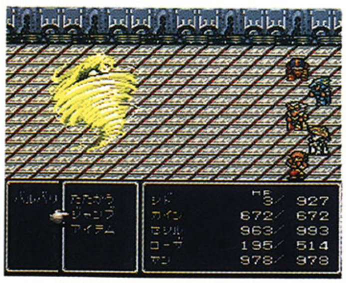


⬆水と森の国、トロイア。女性ばかりが住み、鎖国同然のこの国にどうして？なにか秘密の通信手段でもあるのかな？



⬆魔道士たちの国、ミシディア。バロンに襲われたこの国に？　不思議だな？敵だろうが、味方だろうが、親切なのだ。

## 5 ボスも弱っちーぞ



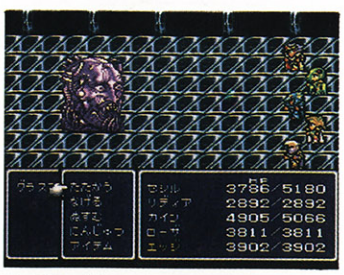

◉イージータイプでは、中盤以降のボスは、ノーマルタイプより弱いぞ。

イージータイプなので、もとのオリジナル版と比べると敵キャラがかなりヌルくなっている。ボスキャラさえ弱いんだから、あとはさっして知るべきだ。イヤラシイ特殊攻撃をしかけてきて行く手をはばんでいた強敵たちも、みんな格段に弱っちくなっている。楽といえば楽だが少しものたりない。

# 嫌な敵も楽勝さっ

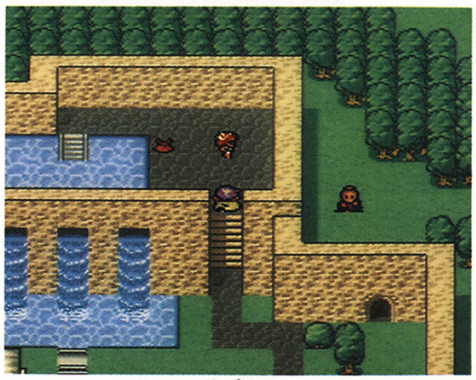



⬆さんざんな目に遭わされ続けたモルボルだって、もうぜんぜん怖くないぜ。




⬆終盤の敵だけど、こいつが嫌な攻撃をするんだ。いまこそ恨みを思いしれ!!

## 6 脱衣関係はナシよ





⬆いまじゃたったのこんなもん。せっかく美人なのにもったいないじゃないか。

⬅ほら、ちゃんとドレスを脱いで踊ってくれてたってのに。ぱちぱち、拍手ぅ。

アメリカでゲーム発売するには厳しい規制がある。エッチなのはほとんど全部ひっかかってしまうのだ。そういう理由で『FFIV』をアメリカ発売するにあたって一部の踊り子さんが修正された。この『イージータイプ』は、アメリカ版と内容は同じだから、もちろん修正後の踊り子さんってこと。ちっ。




『FF』シリーズ 素朴な疑問

黒チョコボや白チョコボ、デブチョコボは品種改良でできたんですか？

「長〜いチョコボの進化の過程のなかで、枝分かれしていった種族のひとつなんでしょう」(スクウェア)　人間が手を加えた結果できたものではないんだね。

## 7 アイテム激減

石化には金の針。毒を受けたら毒消し。沈黙してしまったら山彦草。カエルにされてしまったなら乙女のキッス。などオリジナル版にはそのときの状況に応じて使う回復アイテムがほんとにいっぱいあったよね。買ったり、拾ったりして、整理するのが大変だった。

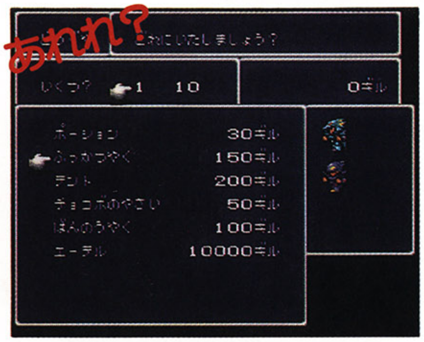
でもこの『イージータイプ』には回復アイテムはたったふたつしか出てこないのだ。戦闘不能状態を治す復活薬と、それ以外の異常を治す万能薬。あれこれ選ぶ必要がなくなったってこと。そのうえ、攻撃アイテムも、ほとんどぜんぶ姿を消してしまっている。唯一、残されたのは奥義の書だけ。スッキリ身軽に冒険へ旅立てるぞっ。



⬅はいはいっ、親切ですこと。わかってるって。



➡シンプルなアイテムにちょっと寂しいものが。




➡復活薬？ 万能薬？ ……チョコボの野菜!! まったく笑わしてくれるぜ。

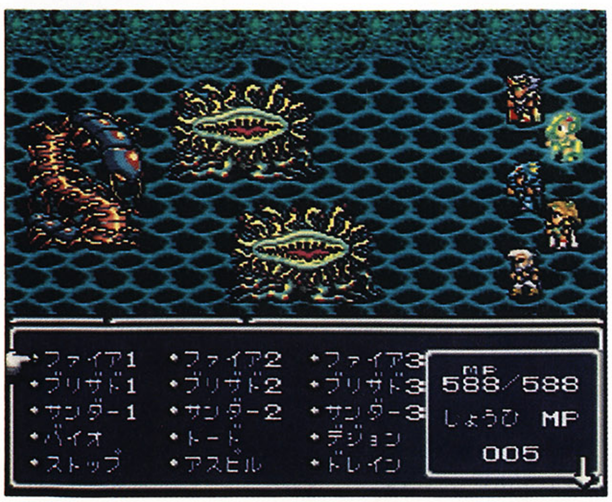
## 8 消えた3段活用

ケアル!! ケアルラ!! ケアルダ!! 『FF』シリーズでは、もうすっかりおなじみになった魔法の3段活用。でも、『イージータイプ』には用いられていないのだ。ではどうなってるかというと、すべて番号が振られている。ケアル1、ケアル2、ケアル3といった感じで。数字が増すごとに威力も増すのだ。はじめてでも安心できるね。



⬅リディアがメテオをとなえております。

⬆魔法をかけるまでのスピードもぐんと速くなっている。バシバシいくぜーっ。




1・2・3って…？

⬅別にいいんだよ。きれいだし。すんなりと収まっているし。でも機関銃持ってんじゃないんだから、もう少しね。

## 9 武器・防具の変化

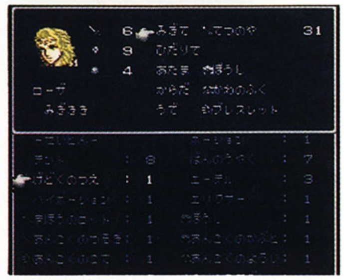



⬅まぁそれはそれとして認めるのが日本人だよ。




⬅これじゃ、そのまんまですがな。愛想ないの。

よほど慣れた人ならともかく、英語読みの武器や防具はなかなか見極めにくい。でもこの『イージー』その点もおまかせあれ、なのだ。とにかく日ごろから使っている言葉で名付けられているので頭を悩ませずに済む。そのうえ、道具として使用したときの効果がズバリわかるものまであるのだ。



⬆解毒のつえは、ただのつえとアイテム効果が同じ。でもわかりやすいでしょ。

## 10 なにかが足りないっ!!

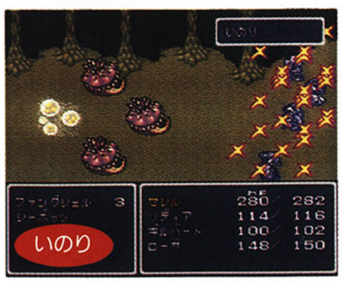
オリジナル版のキャラクターたちには、それぞれ特殊なコマンドが備わっていたよね。セシルの〝あんこく〟とか、ローザの〝いのり〟とか、シドの〝しらべる〟とか。

ところが、このイージータイプには、わかりにくい特殊コマンドは、まったく入っていないのだ。どれがなくなって、どれが残っているのかは、自分の目で確かめてほしい。ただ、ふたつ例を挙げるなら、ローザの〝いのり〟コマンド、ギルバートの〝くすり〟のコマンドはなくなっている。「なんだ？ 俺はけっこう重宝させてもらったぜ」という人ももちろん多いだろう。

しかし、ここまで10の具体的な例を挙げてきたとおり、とにかくこのイージータイプは、一見しただけではわかりにくいコマンドはできるだけ省いて、シンプルかつスピーディーな戦闘を演出しようという試みを行なっているのだ。まぁ、主な販売ターゲットであるアメリカ人の好みに合わせたって事情も、もちろんあるだろうが、ここまでスムースに遊ばされるとかえって清々しい気持ちになる。




### なくなったコマンドたち




⬆弓矢がなくなったうえに、祈りが天に届かなかったときの気分ときたら、まさしくオーマイゴォーッドって感じだな。




⬆くすり。このコマンドがポーションを消費すると知らずにバカバカ使っていた人。われわれは仲間だ。手をつなごう。

『FF』シリーズ素朴な疑問

アイテムやお金は、誰がどうやって持ち歩いているの？ ➡ 「全部まとめてセシルが預かっています」(スクウェア) そっかぁ。よく考えたら最初から最後まで通して冒険するのはセシルだけだもんね。重い思いをしたんだろうなー。

© The walt Disney Company
© SQUARE
© ILLUSTRATION/YOSHITAKA AMANO

# アメコミにみる『ＦＦⅣ』キャラクター比較

もうみんな、『ＦＦⅣ』の世界がアメコミになるのは知っているよね。これはファミ通８月９日号の、エクスプレスでお知らせしたとおり、ウォルトディズニー・パブリケーションズとスクウェアのアメリカの子会社が共同で製作するんだ。ただ、国が変わればもちろん好みも変わる。アメリカで人気が出るように、『ＦＦⅣ』のキャラクターだってアレンジしてある。でも、日本から見れば妙におかしいのも事実なんだよね。では、外見から勝手に予想して比較してみるぞ。





## いきなりセドリック!!　車じゃないんだよ〜ん

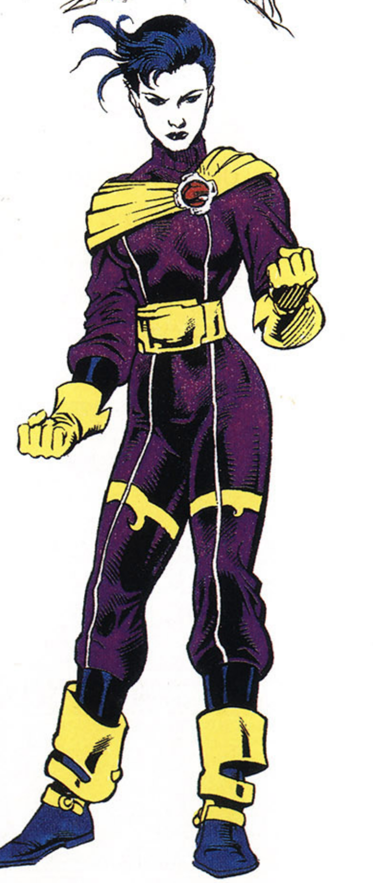
やっぱり順序ってものがあるし、主人公から紹介するしかないでしょ？　ってことで、まずはセシル・ハーヴィこと、セドリックの登場!!　ひとことでいってしまえば、そこらへんにいる悪ガキがそのまんま大人になってしまったって感じかな？　ほら、いるでしょ？　マントとか羽織って元気いっぱい駆け回っちゃったりしているのが。そんな感じ。そもそもスクウェアの設定によれば、セシルはバロン国有数のエリート軍人で、まじめな性格に男女問わず心魅かれる人が多い、人気モノってことだけど、それとは少しイメージが違う、アメコミ版の、セシルだ。

| DATA | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 20歳 |
| 身長 | 178cm |
| 体重 | 58kg |
| きき腕 | 右 |
| 出身地 | 不明 |

CEDRIC ←――――→ セシル・ハーヴィ

## ローザとは似ても似つかぬROSAかな？





アメコミでもローザはローザ。これは拍手を送りたい。ぶらぼぉー。ひゅーひゅー。もとのひらひらしたエッチっぽい衣装もなかなか捨て難いけど、こういうムチムチしたボディコンもいいものだ。なにがどういいのか説明できんが、とにかく、いいものはいいぞー。はっ、いかんいかん、思わず我を失ってしまった。ちゃんとまじめに比較せんといかん。『ＦＦⅣ』の事実上のヒロインといえる、ローザのファンはかなり多いだろう。なんといってもセシルとカインという、ふたりの男に想いを抱かれるおいしい役どころだし、あこがれる女の子のファンが多いんじゃないかな？　あるいは、「ローザなんて大嫌い」といわれるかの両極端なキャラクターだろう。あくまでもスクウェアの設定上では。

それが、アメコミになってどう変わるのか？　このローザをめぐる三角関係に関しては、物語の中核をなすものなのでそう大幅に変更になるとは思えない。ただ、アメコミ版のイラストを見る限り、バキバキ敵をなぎ倒すってイメージなので、逆に、捕らえられたセシルを救い出すなんてシーンも見られるかもしれない。そこで抱き合って、結果的に、あのムチムチのボディコンがぐぐいっと……。(以下、永遠に続く)

| DATA | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 19歳 |
| 身長 | 162cm |
| 体重 | 47kg |
| きき腕 | 右 |
| 出身地 | バロン |

ローザ・ファレル ←――――→ ROSA



「FF」シリーズ素朴な疑問　ギサールの野菜ってどんなものなの？　キャベツみたいな感じなのかなぁ。
→「非常に大きなニンジンのようなものです。イメージ的にはカラフルな桜島大根、ってとこですかね」(スクウェア)。デブチョコボの大好物らしいけど、人間も食べられるのかな。





# 霧笛が俺を呼んでいるぜぃ!!

意味不明の含み笑いが不気味なカイン・ハイウインドこと、コリンの登場だ!! なんでこんなにニヤついてんだろ？ なにかいいことでもあったのかな？ もしかしてアメコミではセシルを出し抜いて、ローザの愛を勝ち取るのか？ しかしそれにしても、不気味な表情だよね。

| DATA | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 21歳 |
| 身長 | 183cm |
| 体重 | 61kg |
| きき腕 | 左 |
| 出身地 | バロン |

**CORIN ←——→ カイン・ハイウインド**





# プロテインのおかげです？

気のいいジイサン、飛空艇技師のシドこと、シッドの登場。このキャラクターはそんなにたいして変わってないみたいだ。なんだかホッとしちゃうね。でも、よくよく見たらわかるけど、身体がムキムキに変身している。さすがアメコミだ。変に感心してしまうけど、冷静に考えたらこんなムキムキのジイサンがいたら怖いぞ。

| DATA | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 54歳 |
| 身長 | 159cm |
| 体重 | 67kg |
| きき腕 | 右 |
| 出身地 | バロン |

**シド・ポレンディーナ ←——→ CED**





# ……………………絶句

出ました!! 今回の超ウルトラ目玉、ギルバートこと、シャンの登場だい!! いないと思うけど、ここを読まずに右のイラストだけでわかったキミは偉い。マニアの資格、充分だぞ。なにしろ、あのまじめなギルバートの面影なんかまったくない。アメコミの世界で吟遊詩人っていうと、こういったイメージなのかなぁ？ 変なの。

| DATA | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 24歳 |
| 身長 | 174cm |
| 体重 | 51kg |
| きき腕 | 右 |
| 出身地 | ダムシアン |

**SHAN(EDWARD) ↔ ギルバート・クリス・フォン・ミューア**





# どーこーの一誰かは知らないけれど

まだ学生のキミたちは、もちろん知らないだろうけど、昔、こんなかっこうしたヒーローがいたんだよ。マスクとマントの部分だけだけどさ。エドワード・ジェラルダインの通称がエッジだから名前は変わっていないけど、なんか西洋と東洋を足して2で割った感じだね。

| DATA | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 26歳 |
| 身長 | 175cm |
| 体重 | 51kg |
| きき腕 | 両 |
| 出身地 | エブラーナ |

**エドワード・ジュラルダイン ←——→ EDGE**

「FF」シリーズ素朴な疑問

デブチョコボにギサールの野菜を預けたら、食べちゃうんじゃないの？ ➡ 「いいえ。預かったものを食べてしまうなんて、そんな野蛮なことはしません!! 彼にだってそれくらいの理性はあるんですから」(スクウェア)。聞いてみただけなのに……。



# 『ファイナルファンタジーIV』いいたいほうだい座談会

ユーザーが首を長くして発売日を待った『ファイナルファンタジーIV』。あの日から早くも2ヵ月あまりが過ぎた。たぶん、ほとんどの人がクリアーしたと思う。でもこのゲームは、クリアーしたあとでも「あそこのイベントは泣けたよね」とか「あのアイテムがまだみつからないよ」なんて、友だちどうしで語りあうのも楽しいよね。そこで、『FFIV』を語らせたら日本で30番目（編集部見込み）という人たちを某所に集め、カゲキに放談してもらった。

## 弓月氏が30分遅れで到着する！早くも波乱含みのスタートだ

——今日は『ファイナルファンタジーIV』をプレーして感じたことを語ってもらおうと思います。まず、みなさんはこのゲームをどのようにプレーされましたか。

**内田**　じつはまだ、クリアーしていません。いまは土のクリスタルをダークエルフから奪って、塔に上ぼっているところです。

**平田**　まだ●●●が裏切っているところですね。

**毛利**　ぼくはとっくの昔にクリアーしちゃいました。エンディングは10回くらい見たかな。初めてやったときは、ゲームに表示されている時計でいうと、29時間ぐらいでクリアーした。死んだときの時間は、記録されないからね。

**平田**　意外と何回やっても、クリアーした時間はかわらないですよ。

**毛利**　日数でいえば3日間ぐらいかな。でも今回はゆっくりプレーしようと思った。

——それはどういう理由ですか。

**毛利**　できるかぎり、いろいろなことをやってみたかった。たとえば、ぬすむでなにをぬすめるか。速くやろうと思えば、そういう余裕はないじゃない。

——内田さんは何時間ぐらいプレーされているんですか。

**内田**　何時間だろう。6時間もいってないんじゃないかな。

**平田**　わたしは中途半端な状態で、何度も同じ場面を見ています。制作の段階で話の筋は知っていますし、最初にシナリオを見せられているので、初めからオチがわかっている。あと、時間がないので、戦闘部分をはぶいたロムでプレーしました。本当に満足にやったのは、発売日の直前あたりですね。

……ここで弓月さんが遅れて登場する。出席者一同、ほっと胸をなでおろす……

——弓月さんはもうクリアーはされましたか。

**弓月**　もうクリアーしました。のんびりプレーしていたので、クリアーするのに33時間ぐらいかかりましたね。

——仕事の合間をぬってプレーされたのですか？

**弓月**　ええ、じつは仕事をほったらかしてプレーしていました。

——今回の『IV』のストーリーについて感じたことをお話ししていただきたいのですが。

**内田**　泣けますね。泣けますよ。けっこうお涙ちょうだいのストーリーですよね。

**弓月**　あのストーリーの強引さがたまらない（笑）。むりやり、開発側が作った話にもっていこう、もっていこうというのがありますね。まぁ、『FF』のシリーズは、どの作品でもそうですけど。

**平田**　ストーリーを重視して作っていますので。『ドラクエ』とちがって『FF』は、キャラクターの言葉で、どんどんしゃべっていってしまう。これはかなり、意識的に作っているところがあります。ゲームにやらされているって感じもないことはないですね。

**弓月**　でも、『FF』はそれが個性になっているから、そのスタイルでいいと思っていますよ。

**毛利**　さっき弓月さんがいわれたとおり、けっこうイベントが山積み。最初からストーリーをいってみろといわれると、「えー」とかいっちゃう。なんか、最初のバロンの城まで覚えているけど、イベントが多くて覚えきれない。

**弓月**　もうちょっと、ゆっくりイベントを見せてほしいというところがありましたよね。

**平田**　スーパーファミコンで発売するということで、制作側としては、プレーヤーをどんどん話にひきずりこもうと考えました。それゆえ、イベントの嵐になってしまったのです。ただ、少し話を詰めこみすぎたかな、とあとで思いましたが……。

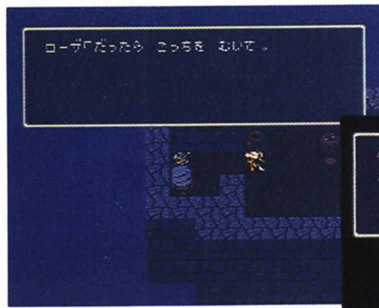


『FF』シリーズ素朴な疑問　メテオはどんな敵にも9999ポイントのダメージを与えることができるんですか？ → 「手強い敵キャラが相手のときや、使い手が未熟な場合は、それ程までのダメージを与えられません」（スクウェア）　究極の黒魔法といえども万能とはいえないわけか。



パーティーのなかでは、やっぱりリディアが一番使えるよね

**弓月光** 『ウィザードリィ』に魂を売った、大漫画家。主人公たちに、自分の漫画のキャラの名前をつけているらしい。現在は、ビジネスジャンプ誌にて『甘い生活』を好評連載中だ。




⬅これが疑惑(!?)のイベントだ。たしかに、若い男と女がひとつ屋根の下にいて、なんにもないわけがない。あー、そうにちがいない。




➡この場面を見て、思わず涙をながしてしまった人は、全国に約50万人ぐらいはいるだろう。編集部のなかでは、およそ５人が泣いていた。

# 「ギルバートは、役立たずだ!」との発言に平田氏は激怒する!?

——みなさんが一番好きなキャラクターは誰ですか。

**内田**　いまのところまだ途中なので……。パロムとポロムとかまでは、すでに登場しています。あのふたりがバロン城のところで●●だときは、憎たらしいからザマアミロと思ってしまいました。ちょっと、ちょこまかとするところが気にくわなかった(笑)。

**弓月**　ぼくはやっぱりリディアが好き。あのこは一番強いですよね。

**平田**　リディアは当初、もっと使えるキャラクターだったんですよ。おとなになっても白、黒、召喚の魔法が全部使えました。でもあまりにも使えすぎるということで、白魔法を取られたのです。

**弓月**　金のりんご、銀のりんごを見つけたら、ぜんぶあの子に食べさせたい(笑)。ただ、ヒットポイントがいまひとつ上がらないのが難点だな。レベル99までいっても、4000か5000ぐらいでしょう。

**毛利**　ぼくはやっぱり主人公かな。主人公が最後までパーティーを離れなかったでしょ。鍛えれば強くなるし、ひととおりの武器は持てるようになる。主人公が死んじゃって、ほかのやつらが経験値を獲得しちゃうと、「あー気分わるい」といってリセットしてしまう(笑)。

**弓月**　嫌いなキャラクターはいませんね。ただ、ギルバートが、弱っちいんじゃないかな(笑)。武器はたいしたものがないしね。ラミアの竪琴以上の強力な武器ってないんですか。大地のドラムって使えるのかと思ったら、使えなかった。

**毛利**　ギルバートは隠れるしかないのかな。

**平田**　(ちょっとひきつりながら)……弦楽器だけしか使えないので。

**毛利**　ぼくはカインがこのやろうと思った。●●●じゃないあいつ。

**平田**　社内では、カインが一番人気なんですよ。制作の坂口はローザが一番気に入っているようです。意外とセシルは人気ないですね。

**毛利**　さいごはハ●●●●●ドだから、憎まれ役になっちゃう。

**弓月**　あれはちょっとなさけない。

**平田**　もっといいエンディングにしてやるべきじゃないか、という意見も多かったんですけどね。

——内田さんはテラの名前を変えているそうですね。

**内田**　テラってだれでしたっけ。あ、ドゥガッティですね。テラってレベルが上がってくると、体力のパラメーターが、だんだん減ってくるでしょう。

**平田**　あっ、年寄りなんで。

**内田**　あれはかわいそうですね。

**平田**　そのうえ、テラはマジックポイントも増えない。

**毛利**　メテオが見たくて、レベル上げしたけど、覚えない。

**平田**　思い出しても覚えない。

**毛利**　マジックポイントは99には絶対に達しないと。

**弓月**　いま、途中からやっているんですけど、パロムとポロムをレベル99にしてやろうと思っている。

**平田**　あのふたりは、レベルを上げると魔法を全部覚えますよ。

**弓月**　ぼくは一応主役だけは名前をつけています。ワンダっていつもつけている。とくに意味はないんだけど、一番最後にある文字だからつけやすい。昔は、インテルとかモトローラとかつけていたんだけど(笑)。

**毛利**　シーピーユー関係ですね。でも名前をつけられるのはいいですね。ぼくが仕事上で育てたキャラは、誌面で使わなくてはいけないので、変えようがなかった。

**内田**　そのほかのキャラには、スーパーカーの名前をつけています。

**弓月**　ちょっと話は変わるんですが、パソコン通信で、最初のシーンでローザが夜中に部屋に来て、何もないのはアヤシイってありましたけど(一同爆笑)。

**平田**　あれは鎧が取れなかったんじゃないかな。

**弓月**　取れたらいいんだけど。

**平田**　セシルは、鎧のままで寝てますけどね。

**弓月**　せめて抱き合うぐらいは、やってほしかった。



サハギン

オレサマの悪口をいっているヤツはいないだろうなグエーグエー



パロムがちょこまかするのが、ちょっと気にくわないな

**内田雄一郎**　バンド、筋肉少女帯のベーシスト。パワーグローブを所持している、本格派のゲーマーでもある。本誌にて人気コラムの『アマい生活』を連載している。

『FF』シリーズ素朴な疑問　**飛空挺エンタープライズとファルコンでは、どっちが速いの？** ➡ 「基本的にはファルコンのほうが新型ですが、エンタープライズもシドの手によって改造されているため、同等のパワーを持っています」(スクウェア)　競争させてみたいなぁ。



スクウェアの内部では、カインの人気が一番高いですね

**平田裕介**　スクウェアの営業マネージャー。『FF』の情報が雑誌に載るか載らないかは、この人の胸三寸といってもよい。座談会では毛利名人の口撃をスウェーでかわしていた。

カインが人気者だって？　でもボクの人気に比べたらまだまだ青いよね

チョコボ



# 毛利名人いわく「金はないより、あったほうがよい」….意味深長

――今回のアクティブ・タイム・バトル(ATB)はどうでしたか。

**内田**　ぼくはこのシステムは好きですよ。やっぱり戦闘をのろのろやっているとイカン(笑)って。ずるいぞと思いますよ。コンフィグでは、アクティブを選んでいるかな。あれは丁寧ですよね。

**平田**　ウエイトモードをつけておかないと、メーカーとしては不安がありましたね。

**内田**　低年齢層の人たちにも遊んでもらえるように考えたんですか。

**平田**　魔法を選んでいる間に、敵キャラになぐられるのは理不尽に思うかもしれない。それで、ウエイトもつけました。じつは最初は、アクティブだけだったんですよ。コンフィグレーションっていうのは、開発が進むにつれ、増えてきました。

**弓月**　ぼくも、アクティブでプレーしていました。ただ、ゲームの途中で敵のレベルがすごく上がっている。一度●●に戻って、敵と戦っていた。その最中に電話がかかってきて、応対していたら、みんな石になっていました(笑)。ほっといても勝てると思ったんですけどね。

**毛利**　ぼくは最初のころ、コマンド選択を速くすれば、戦いが有利になると思っていました。慣れなかったせいか、まちがえることが多かったですね。これは、もぐら叩きみたいなゲームだなと。

**内田**　けっきょく、相手を混乱させておいて攻撃をすると、うまくいったりする。自分なりの戦略があって、けっこう遊べますね。

**平田**　後半の戦闘は、ただAボタンの連射にはしたくない。そういう戦闘は、合点がいかない。

――バトルスピードはどのくらいの速さでやられましたか。

**弓月**　3ですね。メッセージの速さだけ変えたりしていましたけど。スピードはぜんぜん変えない。

**内田**　3か2ぐらい。どうも一番速いのは自信がなくて。

**毛利**　用心のために、スピードを6でやっていた。慣れていくうちに、1でやっていたのかな。ところが、ある場所で敵がすげー魔法をばんばんかけてきて、コマンド入力が追いつかなくなった。しょうがないんで、4ぐらいにした。

**弓月**　キャラクターのレベルが低くても、ある程度戦えるというのはいいね。

**平田**　いままで役に立たなかった、スローの魔法が役に立ったりする。

**弓月**　でも、スローが役に立ったのはデ●●●●ォ●●だけかな。

**毛利**　いくらスローをかけても、実感がわいてこない。

**平田**　1回で十分なはずですよ。じつは、スローを使うよりも砂時計のほうがきくんですよ。スローは銅の時計と同じ効果なんです。

**弓月**　金や銀の時計のほうが効果が高いんだ。

――今回魔法は、覚えるようになりましたね。

**平田**　それはシナリオ上の問題があったからです。本当はみんな買えるような話もあったんですが、あまりアイテムを持たせられない。いざ覚えようと思ったら、アイテムがいっぱいだったら、シャレになりませんから(笑)。

**弓月**　種類をある一定のものだけにしておいたら、売っていてもよかったんじゃないの。まぁ、魔法屋を探してうろうろするのは、やだけどね。

**内田**　覚えるのもいいですね。買うのも好きだったけど。

**弓月**　おかげで、お金が余ってしょうがなかった。

**平田**　そういう場合は、後半で●●を買いこんでください。

**毛利**　今回は、お金で苦労しなかったですね。

**平田**　買い物自体が非常にすくなかったはずですよ。買うとしても、フェニックスの尾ぐらいじゃないですか。

**毛利**　でも、へんな金欠のRPGよりは、お金はあったほうがいい。お金で苦労するっていうことは、足かせになってしまうからね。




⬅座談会のなかで、コンフィグ誕生の秘話(ちょっとオーバーかな)が初めて明かされたぞ。でも、これがあるとないとじゃ、その差は大きいよね。




➡Aボタンを押しているだけじゃ、強敵には勝てない。某有名RPGのAIバトルとは、一線を画した戦闘システム。座談会の出席者には概ね好評だった。



主人公が死んだら、すぐにリセットボタンを押します

**毛利公信**　ゲーム名人として映画、テレビ、雑誌などのメディアで活躍する。『FF』の秘技を見つけさせたら、日本で彼の右に出るものはいない。と、いわれている。



『FF』シリーズ素朴な疑問　**エッチな本の内容が知りたいんですが……。やっぱりアレなんですか？**　➡　「スクウェアの開発部にきてください。きっとあなたは本物を手に入れるでしょう」(スクウェア)　えー、ホント!?　じゃあ行きます行きます。赤坂まで行きますよ。



# 内田氏が衝撃の爆弾発言「最後の長いダンジョンが好き」

**毛利** 内田さんは、音楽に対してはどう思われましたか。

**内田** 音楽はいいです。場面場面にあっていますよね。ここぞ、っていうときに、ばばーんとくる。

**平田** かなり映画を意識してます。『アクトレーザー』が刺激になりました。

——ビジュアル面でお聞きしたいんですが、飛空挺が飛ぶところは最初からああいうスクロールでやろうと考えていた？

**平田** 『F-ZERO』を見て刺激を受けたようですね。なにせ、みんなあのゲームばかりやっていたので、プレー禁止令が出ました。

**毛利** 最後の敵キャラは、天野さんが描かれたものなんですか。タッチがちがうようですけど？

**平田** あれは、内部のデザイナーが描いたものです。

**弓月** あの敵はどことなく●●●●●のボスに似ている。

**平田** それは、社内でもいってはいけないことになっています。

**内田** 『III』の長いダンジョンは、大好きなんですけど。

**平田** ありがとうございます。長いとは思わないですけどね。

**弓月** ぼくはあれでいいと思いますよ。ぼくは好きですよ。

**毛利** 今回は途中でセーブできるからよかった。

**平田** それが、ユーザーの本当の声なんですけどね。

**内田** あのダンジョンまでのストーリーは、修行期間なんですよ。あのダンジョンをクリアーするための。すべては最後のダンジョンにあります(笑)。

**平田** さんざんいわれたんで、いっそのこと最後のダンジョンは、1画面にしようかと話したこともありまして。入るともう敵が見えている。出るたびに「最後のダンジョンは長いんですか」と聞かれますしね(笑)。

**内田** けど『II』は途中で投げてしまいました。あのパーティーアタックで、熟練度を上げるシステムがなじめなかった。

**弓月** ぼくは、なるべく仲間はどつきませんでした。敵と正々堂々戦えばレベルは上がりますよ。

——どのシリーズが好きですか。

**弓月** 『IV』はまだイメージが強いので一番です。それ以外では『II』がよかったかな。キャラクター重視というか、『IV』に似ている部分がありますよね。

**毛利** ぼくは、『I』が感動しました。音楽といい、いまでも『I』が好きなんです。

——ちょっと気の早い話ですが、『V』について期待することは？

**平田** つぎはまたいろいろな点で難しい。『I』と『III』がシステム型で、『II』と『IV』がストーリー重視型。そう考えると、『V』がシステム重視型になるかな、という予想はあります。いまは見当もつかない状態ですけど。

**弓月** ぼくは、システムを変えなくてもいいから、別の話を見せてくれという、要望はありますね。そのほうが、作るほうも楽ですし、ストーリー作りに専念したほうが、かえっておもしろいものができると思います。まぁ、『FF』だったら買っちゃうかな。

**内田** ATBがもうちょっと洗練されれば、いいなと思ってます。それと、自由度の制限ですね。

**毛利** ぼくは秘技をたくさん(笑)。『IV』でいいものができたんで、これを超えるとなると、ものすごく苦労するんじゃないか。今回登場したシステムは、ひとつのウリになったと思うんですよ。『V』は真の意味で、ゲーム業界の底辺を広げるようなものにしてほしい。



## おつかれさまでした

『FF』シリーズ素朴な疑問

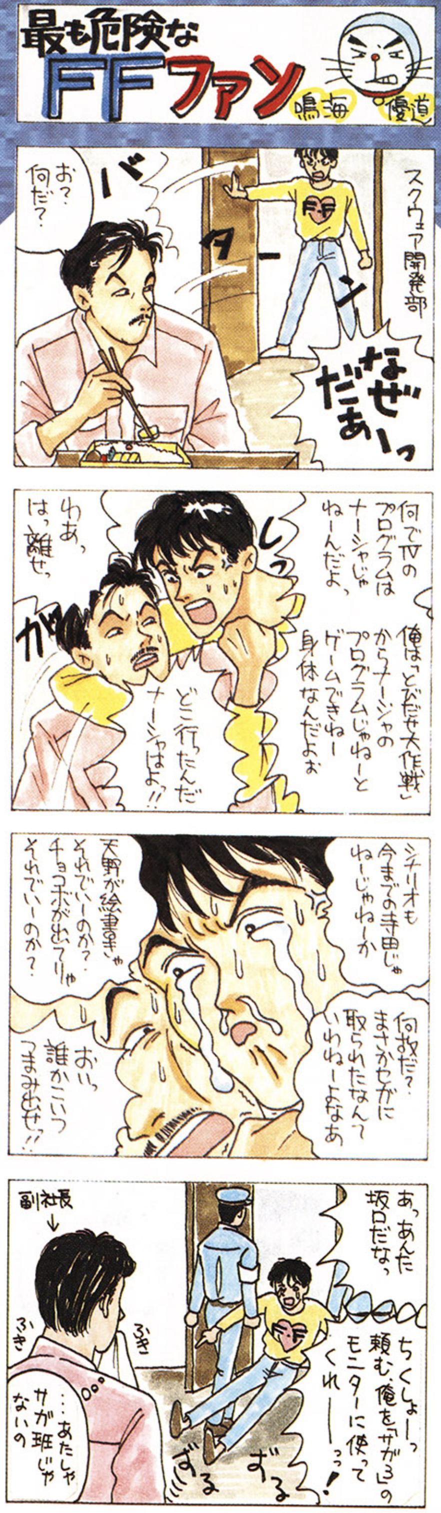
地下の世界が明かるいのはナゼ？ 太陽の光は入らないはずなのに……。

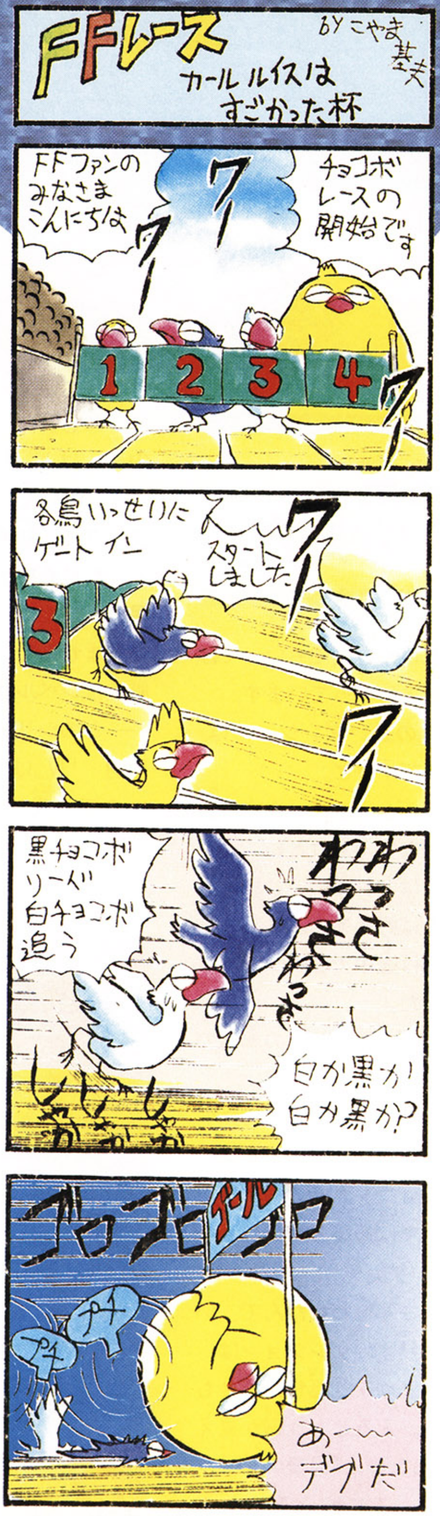
「マグマの照り返しのせいで明かるいのです。地底にも太陽はある。マグマという名の太陽が……」(スクウェア) あれだけ明かるい光を放つんだから、ずいぶん熱いんだろうね。

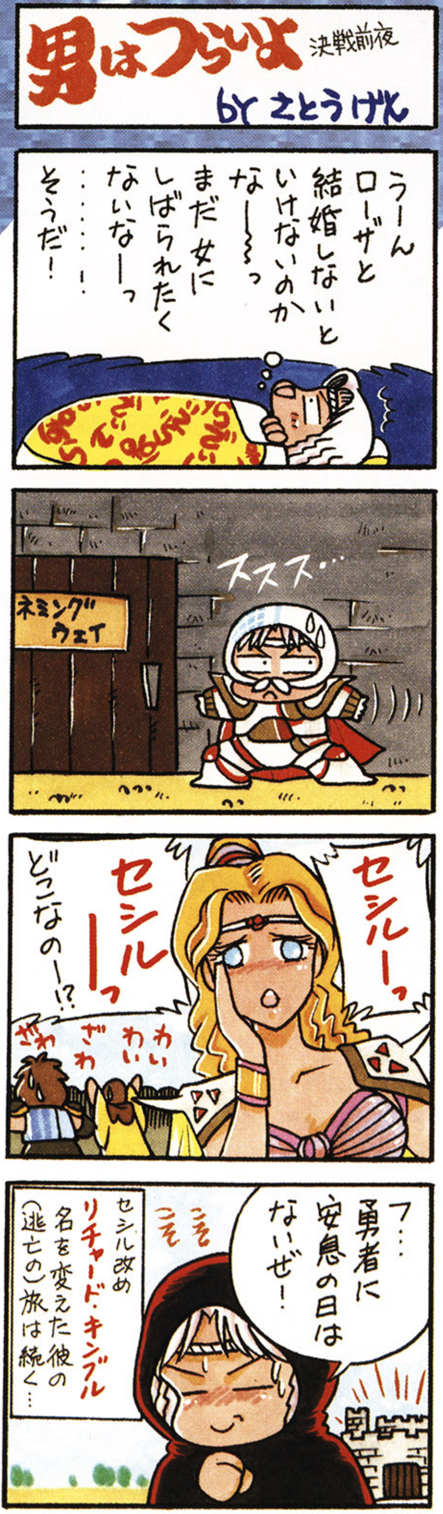
## 夏をあきらめきれないアナタに贈る……

# ファイナルファンタジー

■ファミ通だからこその特別企画！　ここにまた新たな『ＦＦ』ワールドが!!




**「FF」シリーズ素朴な疑問**　『IV』の舞台となっている惑星は地球なんですか？　似てるような気もするけど。

➡「青き星……とだけいっておきましょう。この地球かもしれませんし、あるいは違う次元の惑星かもしれません」(スクウェア)　地球だと思いたければそう思ってもいいわけか。

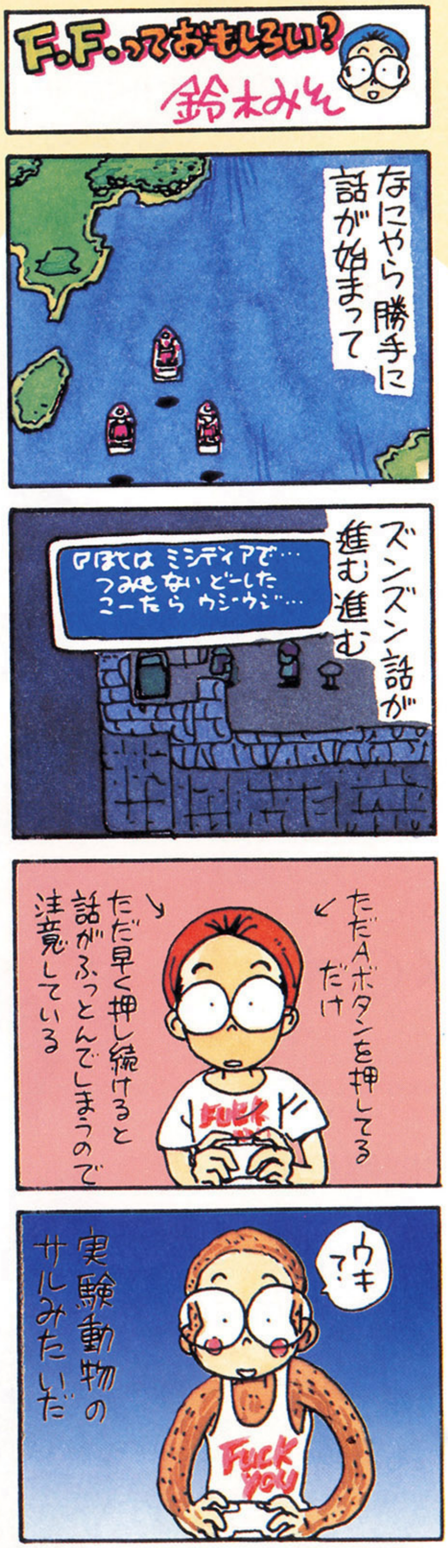
# IVコマシアター

ファミ通ではおなじみの先生から、本誌初登場の先生まで一挙6本をまとめて掲載。『FF』やってたなんて、意外にヒマだったんじゃ……なんてね。










■次週ではなんとアノ先生が!? さらなる期待に胸を膨らませながら次号を待て!

「FF」シリーズ素朴な疑問

クリスタルってカタイの? まあ、柔らかいようには見えませんが……。

「カタイと思う者にはカタく、柔らかいと思うものには柔らかい……。ありふれた物質ではないようです」(スクウェア) うーん、よくわかんないなぁ。要するに謎なのね。

2週連続読者サービス!!

# プレゼントクイズだよ～ん

みなさんお待ちかねのプレゼントコーナーだ。ほしいアイテムがあったら、設問に対する答えをはがきに書いて、ポストへゴー!!　正解者のなかから抽選でプレゼントを送るぞっ。ナ～ウ・ゲット・ア・チャーンス！（なんのフレーズだっけ？）

## 1 オリジナルサウンドバージョン　CD




5名

問題　飛空艇の開発者。生粋の職人タイプで曲がったことが大嫌い。飛空艇が軍事利用されていることに反感を抱きつつも、国王の勅命により飛空艇団整備隊の隊長を務める飛空艇技師。セシルを息子のようにかわいがっている。さて、この人の名前は？

答え　シ○

●ヒント：宍戸錠じゃないよ。間違えないよう注意！

⬆ゲーム中に使われる楽曲全44曲がこれ１枚に。オープニングからおなじみのチョコボのテーマ、そして最後のエンディングテーマまで、ハイクオリティーなサウンドの洪水！　感動モノ。

## 2 設定資料編　攻略本




10名

問題　『ＦＦ』シリーズの代表的な乗り物で、敵と遭遇せずに高速で地上を走り回ることができる動物っていったらなに？

答え　チョ○ボ

●ヒント：おもちゃの缶詰が当たるのは？

➡登場キャラクターから世界に広がる６つの国家まで、ゲームをプレーしただけではわからない情報が満載なのだ。

## 3 基礎知識編　攻略本




10名

問題　宇宙の引力を操り隕石を落下させ、敵全員に大ダメージを与えるという究極の黒魔法の名前はなんだ？　消費 MP は99。

答え　メ○オ

●ヒント：『ムーンクレスタ』のも有名だね。

➡キャラクターからアイテム、魔法、武器防具など、実戦に役立つデータがギッシリ。必須アイテムのひとつですな。

## 4 戦闘解析編　攻略本




10名

問題　召喚師リディアが召喚する裁きと雷の幻獣。杖をふりかざし、強烈な雷を放出するこの幻獣の名前は？　消費 MP は30。

答え　○ムウ

●ヒント：菊池桃子が所属していたバンド。

➡こちらはATBの戦いかたから、敵キャラデータ、攻略法まで、戦闘システムを徹底的に分析した攻略本だぞ。

## 5 テレホンカード各種　テレカ

問題　バロンの北西に位置する宗教国家。四方を豊かな自然に囲まれており、非常に住みやすい。国を治めているのは８人の女性神官であり、住民はすべて女性である。さて、この国の名前は？

答え　トロ○ア

●ヒント：ロシアのソリはトロイカだよん。

❶




3名

⬆暗黒騎士とパラディンの両セシルがいっしょに。

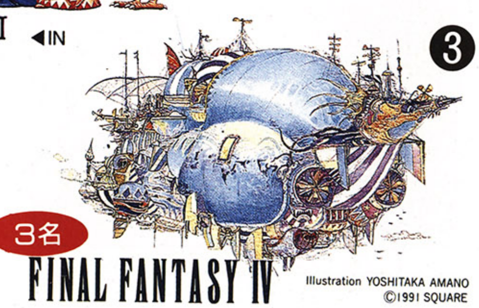
❷




3名

⬆もうおなじみのイメージイラスト。こっちのほうがカワイくってステキ……ってな声もチラホラ。

❸




3名

➡飛空艇だ。大空を自由にかけめぐるイメージが表現されている。記念品になる貴重なテレカだね。

### 応募の決まり

はがき１枚につき、ひとつの商品のみ応募可能だ。１枚のはがきに多数の希望商品と答えを書いても無効だから要注意。ただし、はがきはひとりでなん枚送ってきてもかまわないぞ。では応募方法を。官製はがきに希望する商品番号ひとつと設問に対する答えを書いて、ファミコン通信編集部10月４日号『ＦＦ』プレゼントクイズ係まで送ってね。キミの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきまーす。

クイズに答えてハワイに行こう（勝手に）



『ＦＦ』シリーズ素朴な疑問　『ＦＦIII』がスーパーファミコンで出るっていうウワサは本当ですか？　➡　「えっ!?　初耳ですが……。作ってほしいんでしょうか？　その分のエネルギーは、またほかの作品で……」（スクウェア）『III』でも『Ｖ』でもいいから『ＦＦ』がやりたいっ!!




**宮のもとに集う武将(もの)、源氏の名のもとに集う武将(もの)。いま、謀略の時代がひらかれる。**

●南北朝時代の足利尊氏と新田義貞の戦いをシミュレート●登場人物(武将)は全40ヵ国二百数十名●登場人物との出逢いにAVG要素を取り入れたイベントを満載●交渉で相手を引き入れて戦う新感覚ゲーム●CD−ROMならではの迫力あるCD音源――シミュレーションとAVGをミックスした超感覚ゲーム。君は歴史を超えられるか?

**12月発売**(予定)
**価格未定**

お問い合わせ:インテック エンジンデスク ☎03-3378-2680

原画:横山まさみち 原作:吉川英治「私本太平記」より

©1991 INTEC INC.

TACOX



# BOMB

スクーバのライセンスを取ったのだ。PADIだ。あんたね、綺麗な海を(ビデオなりなんなりで)見たらまいりますよ。ええ。『グレートブルー』の影響もあるでよ。

COMMENTS

世界49億人(当社推定)の爆弾魔よ喜べ!! あの不朽の名作『ボンバーマン』が、ついに業務用で登場です。しかもPCエンジン版で大好評を博したV.S.モードつきっ!! わーぱちぱち。嬉しいじゃあござんせんか。これからは人目を忍ばず、威風堂々とボンバーできるってもんです。さあ早速ゲーセンにおもむき、爆弾を設置して戦いまくりましょう。ボンバー!!

MAIN SCREEN




TITLE




アーケード ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

## 爆弾置いて逃げるを5万回やれ!!

セットした爆弾は一定時間で勝手に爆発します。このとき、爆風(爆炎?)は障害物のないほうへ広がります。この爆風に当たると敵も自分も塩崎剛三編集長も死亡しちゃうので、注意しつつ敵をフッ飛ばしましょう。爆風の範囲やセットできる爆弾の数はアイテムで増えますのよ。




➡プレーメニュー。レバーとボタンでモードを選ぼう。

V.S.ゲーム



### (インテリロボと猛烈勝ち抜き戦)

⬅都合4体のロボット野郎どもがおたがいに爆破しあう、対戦モード。もちろん、生き残ったヤツの勝ち。サバイバルな日々に縁遠い人にオススメだ。ふたり同時プレーも可能でござるがやりすぎると疎遠になるので注意されたし。

ノーマルゲーム



### (黙々と爆破するいばらの道36連発)

⬅6ステージ各6面で爆破しまくる、面クリアーモード。各ステージの最後にはボスがいるのでそいつをフッ飛ばせばよい。こちらもふたり同時プレー可能。ただし、協力しあわないとクリアーできん。愛が必要だ。ラブアンドピース。

爆破の基本を怠ると死!!



### 爆弾をセット!!

⬅ボタンを押すと、目の前にぴょろっと爆弾がセットされる。同時にセットできる爆弾の数はアイテムを取らない限り増えません。最初はひとつから。爆風の範囲も同様。つまり、ヘボい。

➡セットされた爆弾はしばらくすると自動的に爆発!! このとき爆風が届かない範囲に逃げていないと、自らがセットした爆弾でやられちゃうので逃げれ。



### 超逃げる!!

## アイテムも出るでよ

### これは俊足



⬆ブロックを爆風で破壊すると、まれにアイテムが出現。これは足が速くなるシューズ。出たらすぐ取れさあ取れ。

⬇左上が爆弾の個数を増やすアイテム、その右は火力(爆風の範囲)を広げるモノ。いずれも取るべきアイテム。

### 爆弾と火力



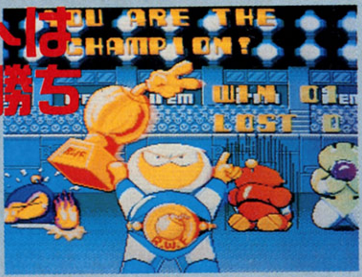
©1991 IREM/Licensed by HUDSON SOFT.

# V.S.




## ロボットコンテストは生き残ったヤツの勝ち

ＣＰＵがあやつる爆弾魔を爆弾で燃やしつくして全滅させれば勝ち。だがしかし、相手だってこっちを殺そうと頑張っておるし、それにヤツらは賢いのだ。こんなヤツらはハナクソボイなどとあなどった途端あんたの負け。爆破しまくる人ってステキとギャルも言っておるので頑張れ。




⬆これはあンたが勝ったとき。しかしボンバーマンはロードランナーに変身したはずだが、あれはなんだったのか(揚げ足取り)。







### ふたり同時爆破可能



⬅血で血を洗う血みどろふたり同時プレー。楽しいよ。

### はさむとよい



➡逃げるように考えて動く敵を爆破するには、はさみ撃ちがいちばん。



⬅きまれば楽勝。でもそう簡単にはイカンので何度もトライするよろし。

# NORMAL




## 悪いロボットを倒せばエライ!!

敵を全滅させて１面ずつクリアーしていくのがノーマルモード。１ステージ６面構成で全６ステージ、36面。取ったアイテムは死なない限り継続されるので、アイテムを見つけしだいとっとと奪取ッ!! 強力なボンバー攻撃でうさを晴らすとよいのよ。ふたり同時プレーも可能。



### まとめて倒せば高得点!!

⬅爆風は敵を貫通するので、１発の爆発で複数の敵を焼き焼きできちゃう。このときは点数もバヒョンとうなぎ上ぼりに加算されるのでウハウハでしょ。狙えるときはトコトン狙ってグレーテストハイスコアラーを目指そう。

### ベガスでおけら



⬅破壊できるブロックに擬態するイヤなヤツ。トホホのホ。



➡合体、分離するボス。パワーアップしてれば烏合の衆だ。

### ギリシャで神殿



➡地下水脈でもボンバー!! なぜか錆びないが気にするな。



⬅電気を帯びた雲がボス。放電に当たるとシビレまくりブー。

### タヒチでスコスコ



⬅ボンバーマンのくせに、なぜかタヒチ。南国気分でボンバー。



➡豆粒のように小さな彼らがボス。ちまくって困っちゃう。

### エジプトで遺跡



➡ここはエジプト、ピラミッド。敵もちょっぴり賢いぞっと。



⬅爆風を撒き散らしながら移動する、困ったちゃん。プン。

## COLUMN




アメリカ産のコンピューターを買って浮かれたのもつかのま、最近はシオシオのパーになりつつある私がスタパちゃんです。でもこの『ボンバーマン』を見てプレーして、また再びやる気が沸いてまいりました。V.S.モードで敵爆弾男を見事策略にはめたときの喜びは、私を男にしてくれます。自信がつくのですよ、男としての。スッポンパワーの宝仙堂も『ボンバーマン』の前にはかたなしだねセニョール。そんなわけで、近ごろ人生つまらんのお、とか、あたしもう駄目、とか、駄目な日々を送っている人にこの『ボンバーマン』をオススメしたい。気合を込めて基板を購入しちゃうのも手だろう。アイレムうはうは、あんた元気モリモリでヨイヨイ。



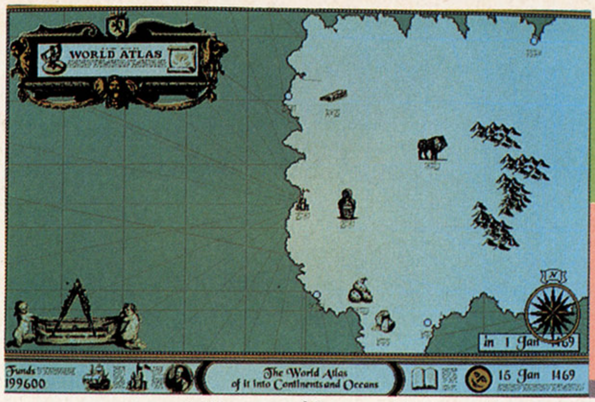
# パソコンゲームでキミもアダルト

キミの頭を刺激する!! ついでにパソコンも刺激する!!

最近妙に元気なのがパソコンのゲーム。独創的でおもしろく、一度プレーしたら、はまってしまうようなゲームが多いのだ。ここに紹介するパソコンゲームもそのなかのいくつか。楽しいぞ。

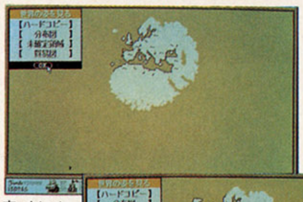
## アトラス

●アートディンク
●PC-9801シリーズ
●シミュレーション




『アトラス』の舞台は、まだ海の向こうになにがあるのかさえわからなかった、大航海時代と呼ばれる15世紀のはじめ。プレーヤーは、冒険者(船長)を雇い、未知の海へ探検船を送り込むのだ。航海から帰ってきた船長の報告をもとに、白紙の地図に明らかになった海岸線(大陸図)を描き込む。新しく発見された大陸には、町があったり宝物があったり、生き物が棲息していたりする。発見した町とは貿易ができる。航海の費用はこの貿易でまかなうのだ。

このような手順を操り返して世界地図を作り上げるのが目的であり、このゲームの魅力のひとつでもある。家庭用ゲーム機に移植される日はいつ？




⬅ゲームをスタートさせたときの地図。ヨーロッパだけだ。




➡探検を繰り返し、だんだんと地図が出来てきたのだ。



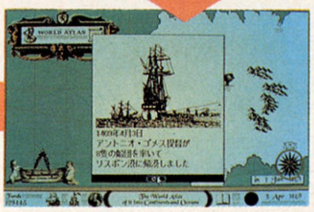

➡まずは、探検船を購入。値段も性能もまちまち。



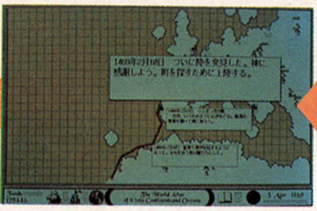
➡探検船の航路を決定する。これが重要なのだ。



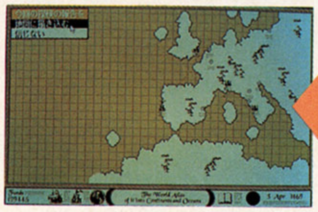

➡提督(船長)を決めたならば、探検に出発だ。




➡時がたつと船団は帰港する。報告を聞こう。

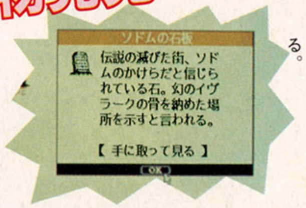



⬅提督の航路日誌を見よう。大陸を発見している。



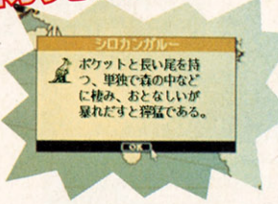
⬅地図に大陸が描き込まれる。感動的瞬間だ。

## 宝物発見



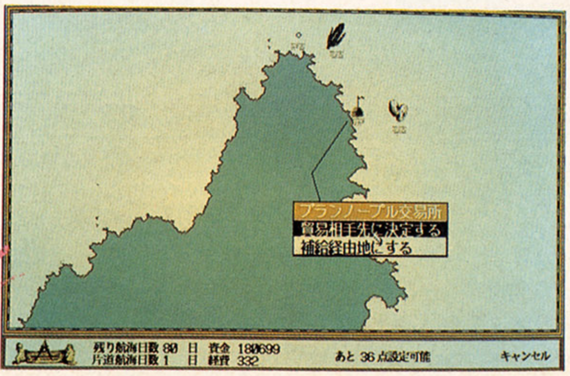

➡宝物を発見すると、王様からほうびがもらえるのだ。

## 生物発見




➡現実にはいない変わった生き物が『アトラス』には存在する。

## 男のロマン




⬅探検をすると当然お金が減る。新しく発見した町などを貿易相手にしてお金を稼ぐのだ。

©1991 ARTDINK

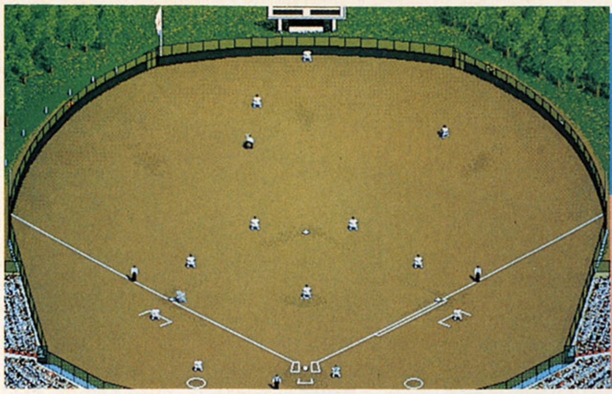
### パソコンミニミニインフォメーション

**NEC PC-9801DA**

NECのPCシリーズのひとつ。98はおもに、ビジネスでワープロやデータベースとして使用されることが多い。これ1台で、とりあえずのことはこなせる汎用機種だ。



⬅98シリーズの最高峰DA。価格は44万8千円から。



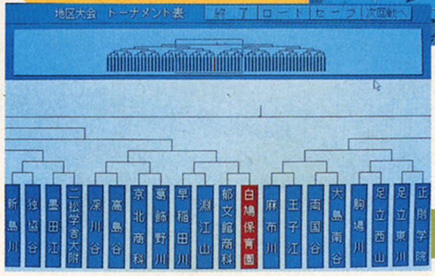
# 栄冠は君に2

- ●アートディンク
- ●PC-9801シリーズ
- ●シミュレーション

『栄冠は君に2』は高校野球を舞台にしたシミュレーションゲーム。野球部の監督となって部員を鍛えたり、作戦を練ったりして、全国4027校の頂点を目指す。すなわち甲子園で優勝することが目的だ。このゲーム、各高校や球児たちのデータが細かく設定されている。データが多くて家庭用ゲーム機に移植するのは困難かな!?

## 球児たちの夢ドリーム!!



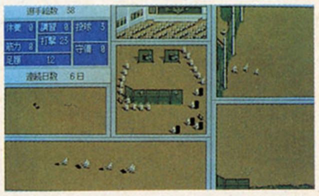




⬆8つの地区から出場地区を選ぶ。地区が決定したら、そこの地区から高校を選び出し監督となるのだ。
⬅地区予選のトーナメント表。地区予選の前には、他の高校と練習試合もできるのだ。

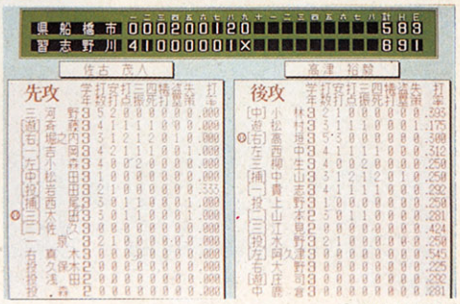
➡年がたつごとに3年生は卒業し、新入部員が入ってくる。




➡部員の練習風景。ポジション別や、学年別などに練習が可能。

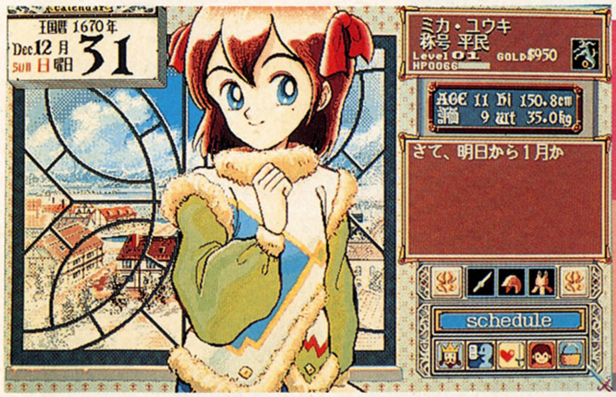





⬆レギュラーの個人データを見る。気にくわないヤツは二軍に落とせる。
➡試合の対戦結果表。選手全員のデータがひと目で見られるので親切。

©1991 ARTDINK



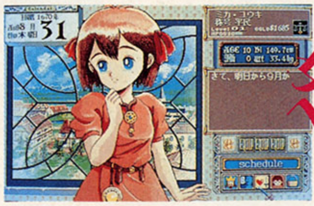

# プリンセスメーカー

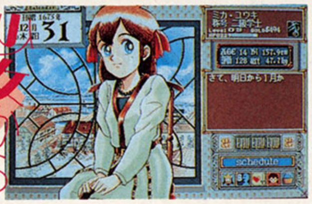
- ●ガイナックス
- ●PC-9801シリーズ
- ●シミュレーション

『プリンセスメーカー』は、ひとことでいってしまうと、子育てゲームなのだ。子どもにバイトをやらせてお金を稼ぎ、そのお金で学問や礼儀作法などの習いごとをやらせる。無理なスケジュールでバイトや習いごとをやらせると、病気や不良になったりもするのだ。このゲーム、『栄冠2』と同じく膨大なデータ量。CD-ROMなら……!?

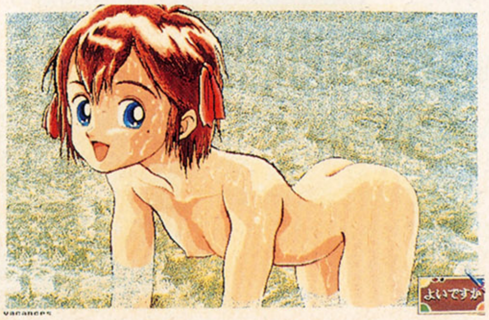
## 父親気分が味わえる!!

➡まだ8歳の女の子。しつけをちゃんとしよう。






⬅年がたつごとにだんだん女らしくなる。14歳だ。



⬅ときには、学問などをわすれてバカンスにいくことも必要。海水浴だ。

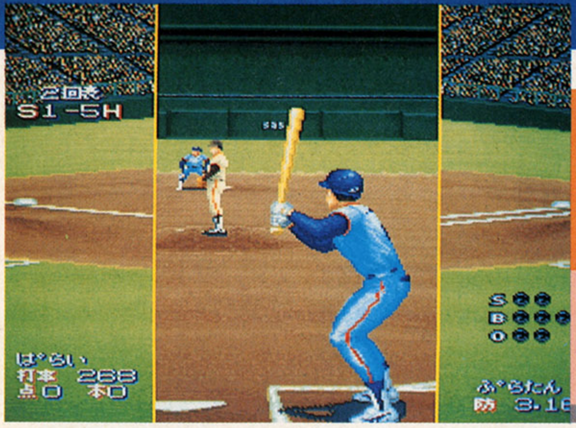
⬇このゲームはマルチエンディング。将来なにになるかは、キミの育てかたしだい。プリンセスとなるか、娼婦となるか?

## 大人になったらなにになる?





©1991 ガイナックス



# 生中継68

- ●コナミ
- ●X68000シリーズ
- ●スポーツ

まるで、テレビでプロ野球を見ているかのようなシチュエーションがウリの『生中継68』。『栄冠2』とは違い、こちらはアクション性が高いスポーツゲーム。X68000ならではの、ち密なグラフィックと色数は圧巻。画面の質を落とし、回転、拡大、縮小機能をうまく取り入れれば、スーパーファミコンにぴったり!?

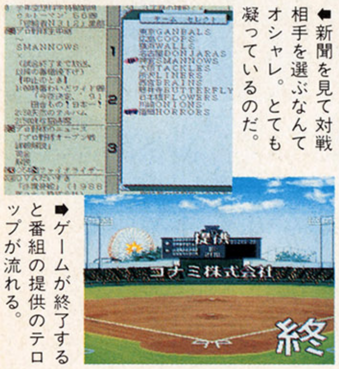
## まるでテレビを見ている気分だぜ!!




⬅試合後、その試合の結果が放映される。

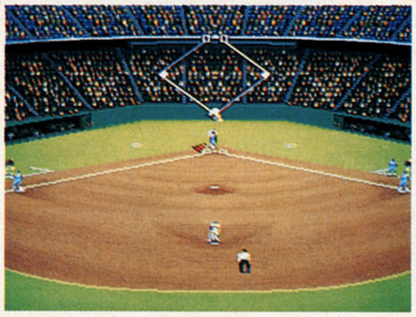



⬅解説者のキツイひと言。がんばったのにねぇ。




⬅新聞を見て対戦相手を選ぶなんてオシャレ。とても凝っているのだ。

➡ゲームが終了すると番組の提供のテロップが流れる。



⬆球場を斜め上から見おろした画面。球の飛んでいった方向により、画面の見方が異なるのだ。

### パソコンミニミニインフォメーション

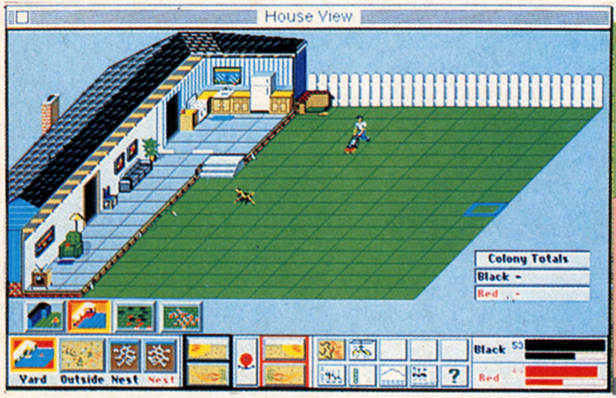
### SHARP X68000XVI

X68000は、ビジネス向けというよりもゲームしたりするホビー向けのマシンだ。グラフィックやサウンドなども、そこつなくこなす。遊び人は、ほしい1台。



⬆処理速度が向上したX68000の最新機種XVI。値段は36万8000円。

Ⓒ1991 KONAMI

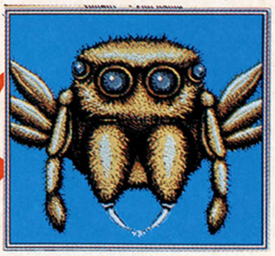


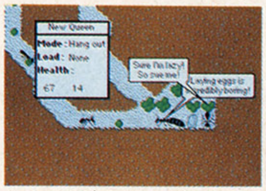

# SIM ANT

- ●Maxis
- ●Macintoshシリーズ
- ●シミュレーション

『SIM CITY』、『SIM EARTH』に続く〝SIM〟シリーズ第3弾。プレーヤーがアリになり、アリどうしを戦わせるモード。蜘蛛になってアリたちを食べまくるモードなど、ゲームモードは4種類。『SIM CITY』はスーパーファミコンに移植されたし、『SIM EARTH』はメガCDでこれから発売されるし。とすると『SIM ANT』が移植される確率も高いんじゃない。

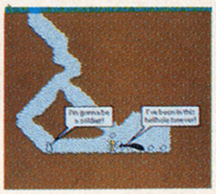
## アリの世界も義理、人情!!





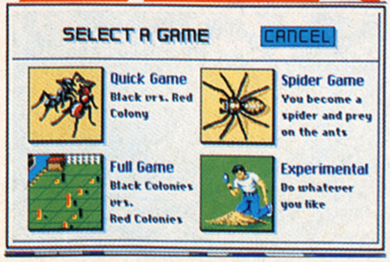
⬆4つのゲームモードのほかに〝SILLY MODE〟という、アリが会話をするモードもあるのだ。

⬇会話を見ていると、バカな会話が多い。見ててもおもしろいよ。





⬆自分で操作しているアリが蜘蛛に食われてしまった。なんと無残な姿なんでしょ。




⬆ゲームモード選択画面。自分がアリになって庭にいる人を追い出すモードなんかもある。

⬇自分が操作するアリが死んだとしても、再び卵から蘇ることができるのだ。




### パソコンミニミニインフォメーション

### APPLE Macintosh Classic

Macintosh はアメリカのパソコンだ。性能は抜群で、パソコン初心者でも簡単に操作できるように作られている。ビジネス、ホビーと兼用できるスペシャルマシン。



⬅19万8千円と低価格の、Classic。



ⒸMaxis

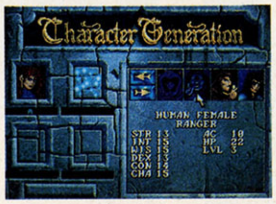



# EYE OF THE BEHOLDER

- ●SSI
- ●Amiga/IBM-PCシリーズ
- ●シミュレーション

『EYE OF THE BEHOLDER』は、リアルタイム方式の3DダンジョンRPG。ファミ通で何回も紹介している、『ダンジョンマスター』と同じ様なゲームだ。4人のキャラクターを作成しパーティーを組んで、地下深くに住むモンスターを退治しにくいのだ。『ダンジョンマスター』同様、スーパーファミコンで登場するか？

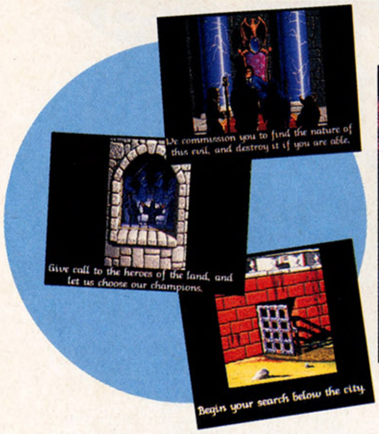
## リアルなタイムだ!!




⬅キャラクターの顔や性格、職業、名前までも設定できるのだ。




⬅画面右にキャラクターの持ちものが表示されている。




⬇ギョワー!! フナムシみたいなモンスターだ。手早く攻撃をしないと、こっちがやられるぞ。




モンスターだ!!

### パソコンミニミニインフォメーション

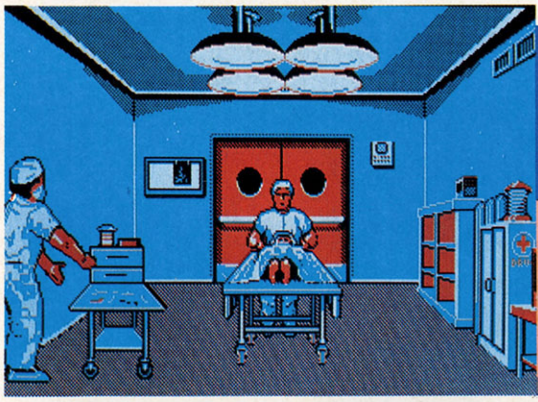
**セガ テラドライブ(IBM-PC)**

テラドライブはIBM-PCとメガドライブのソフトが両方使えるお得なマシン。値段もかなり安いので買い求めやすい。ゲームソフトも充実している。



⬅黒いボディーのテラドライブ。14万8千円から。

Ⓒ1991 SSI

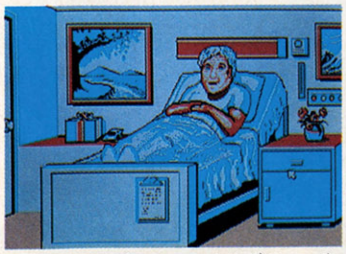


# LIFE & DEATH

- ●THE SOFTWARE TOOLWORKS
- ●Amiga/IBM-PCシリーズ
- ●シミュレーション

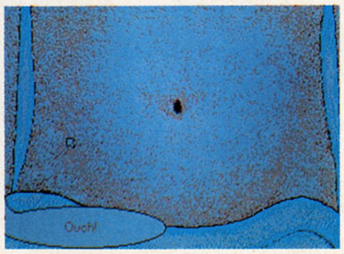
医者になれるゲーム、それがこの『LIFE & DEATH』だ。患者の容体を調べクスリを与えたり、時には手術をしたりと医者の仕事をシミュレートできるのだ。患者を生かすも殺すもキミの腕次第。ゲームのなかでも人を殺すなんて悪趣味。と、クレームの付きそうな内容だ。日本じゃ、Hゲームと同様このようなゲームも発売できないんじゃないかなぁ。

## 医者の心、子知らず!!

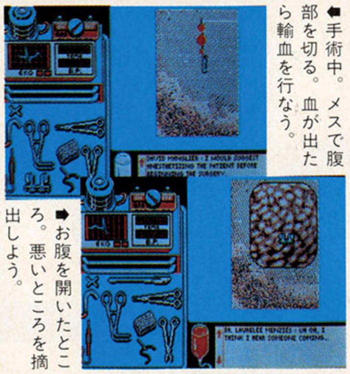


⬆ベッドの手前のカルテをまず見て、患者の年齢や容体などを確認する。

⬇まずは、触診。カーソルをお腹に当てる。患者は触られて痛い場合は叫ぶぞ。




⬅手術中。メスで腹部を切る。血が出たら輸血を行なう。



➡お腹を開いたところ。悪いところを摘出しよう。



⬆ちょっとでも間違ったことをすると、このような目に。むやみに殺すのは悪趣味としかいえない。

## 家庭用ゲーム機で遊べる日は来るのか!?

いろいろなパソコンゲームを紹介してきたけれども、家庭用ゲーム機に移植される可能性の高いものは、『SIM ANT』くらいかなぁ。でも、パソコン版もまだ開発中というからまだまだ当分先の話だね。パソコンには家庭用ゲーム機にはない、独創性のあるゲームが多いでしょ。いいゲームは、ハードを選ばずどんどん移植してほしいね。

Ⓒ1938, 1956, 1987, reprinted with permission of STW Medical Press ⒸTHE SOFTWARE TOOLWORKS 写真は共にIBM-PC版のものです。

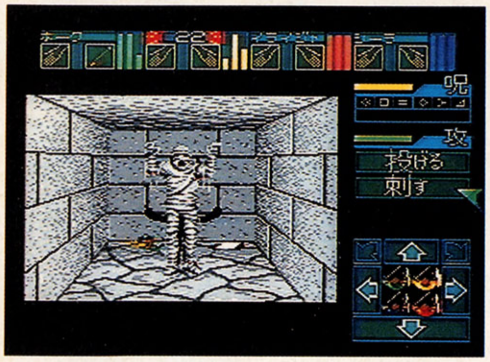
# PRESENTS 読者プレゼント

10月4日号の当選者は10月25日号(10月11日発売)で発表だ!

## ゲームソフト

### 1 ダンジョンマスター

■ビクター音楽産業　スーパーファミコン

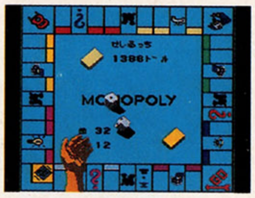



3Dタイプのショートを振るRPG。モンスターとの戦闘はすべてリアルタイム方式で繰り広げられる。本当にダンジョンにいるような感覚が味わえる。

3名

### 2 モノポリー

■トミー　ファミコン

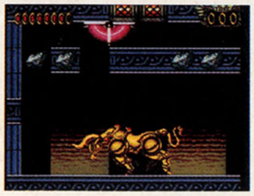



有名ボードゲームのファミコン化。最終的に財産が多い人が勝ちなのだ。

3名

### 3 メソポタミア

■アトラス　PCエンジン



いて座、みずがめ座など、星座のボスが登場するアクションゲーム。

3名

### 4 ソーサルキングダム

■メサイヤ(NCS)　メガドライブ

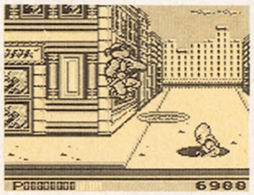


背景はリアル、システムも斬新。斜め見おろし型RPGなのだ。

3名

### 5 T.M.N.T.2

■コナミ　ゲームボーイ




4人の亀忍者が大活躍する、横スクロールのアクションゲームだ。

3名

## テレホンカード

### 6 牧瀬里穂




330-34980

三菱のイメージガールとして、CMやポスターなどで大活躍している里穂ちゃん。いまや、知らない人はいないというほどの人気なのだ。

1名

### 7 アレサⅡ



ゲームボーイのRPG『アレサⅡ』の発売を記念して、やのまんさんからテレカを5名のかたにプレゼント。

110-011

5名

### 8 OH! MYコンブ

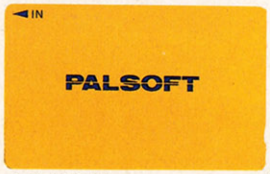



天才料理少年コンブと仲間たちが繰り広げるグルメアニメのテレカだ。

ホワイト加刷

10名

### 9 パルソフト




ホワイト加刷

『マジカルチェイス』を10月25日に発売。パルソフトさんのテレカだ。

20名

### 10 ファイヤープロレスリング 2nd BOUT



スーパーファミコンでの発売も決定。『ファイヤープロレスリング』のテレカをヒューマンさんから。

ホワイト加刷

3名

しめきり 9/26 当日消印有効

### ◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 10月4日号

### 9/13号の当選者発表

#### ゲームソフト

●SUPER E.D.F

愛知県　小島一元
大阪府　亀田雄三
和歌山県　林　温子

●キャッスリアン

北海道　三谷幸子
福島県　藤原大地
鳥取県　和田伸明

●マイトアンドマジック

東京都　藤島正江
山形県　江口洋史
山形県　細谷　好

●ドラゴンズアイプラス上海Ⅲ

岡山県　逸見　洋
山口県　内山哲也
静岡県　杉本みどり

●対戦型大戦略G

青森県　福間尚孝
大阪府　長瀧敬行
東京都　小池隆史

#### テレホンカード

●イース

千葉県　永野弘充

●ファステストワン

広島県　祖福恵利
高知県　岡林伸二
島根県　広川健一
大分県　長岡淳一
石川県　西山直秀

●ウルトラマン

東京都　人見理恵子

●ファイナルファイト

愛知県　中野太資
東京都　小林徳之
岐阜県　栗本和彦
他7名

●エル・ヴィエント

京都府　井上さよ
東京都　梶　敏治
三重県　大村和成
他7名

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Victor
ダンジョンの本当の恐さを教えよう!
大魔道士グレイロードから分裂し人類の破滅を企むロードカオス。
彼の野望を打ち砕くためにアナイアス山にある
ダンジョンに多くの勇者が送り込まれた。
しかしロードカオスは立ち向かってきた勇者たちから
24人を選び魔法の鏡に閉じ込めてしまった。
彼らを復活させロードカオスの野望を阻止するために今、
最後の勇者が送り込まれようとしている。
世界中をダンジョンパニックにおとしいれた
興奮のRPG間もなくスーパーファミコンで登場!
今までに体験したことのないリアルタイムの恐怖。
プレイヤーの選択にゆだねられる行動様式。
頭脳と勇気をためす罠。なにもかもが初めての経験に違いない。
ダンジョン・マスター
11月
発売予定
8M+256SRAMバックアップ
+
機能拡張LSI(DSP)使用
希望小売価格
¥9,800(税別)
© 1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
FAMICOM FAMILY
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
スター★ウォーズ
映画の興奮がよみがえる!
映画史に燦然と輝く「スター・ウォーズ」のストーリーそのままに
壮大なスケールで展開するアクション・ゲーム
2M
希望小売価格 ¥6,700(税別)
10月発売予定
TM & © 1991 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved.
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
LUCASFILM GAMES
イースIII
ワンダラーズ フロム イース
この感動を多くの人に・・・だからファミコン版
横スクロールのアクション性を強調した人気RPGシリーズの第3弾、発売間近。
3M+バッテリーバックアップ
希望小売価格 ¥7,500(税別)
いよいよ9月27日発売
© 1990 日本ファルコム © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Falcom
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

SOFEL




# モンスターメーカー

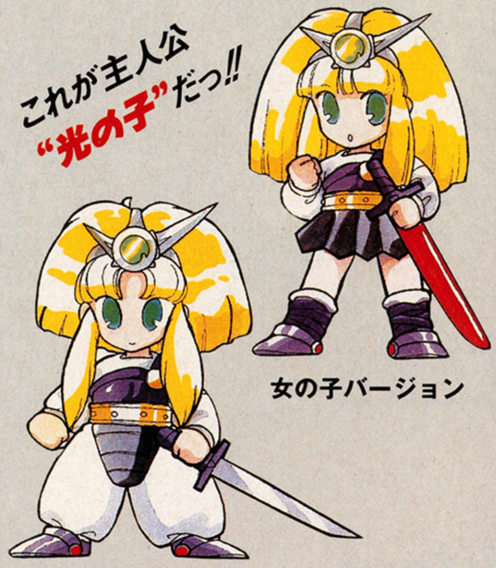
## 7つの秘宝

**光VS闇！ソフィアの歴史が今、語られる…**

## モンスターメーカー

**7つの秘宝に秘められた
モンスターメーカーの伝説が
語られる…**

これが主人公
"光の子"だっ!!



女の子バージョン

男の子バージョン

### 広がる!
### モンスターメーカー・ワールド!!

1988年12月、㈲翔企画が始めて世に送り出したカードゲーム「モンスターメーカー」は、数多くのファンの人気を得て、今でも新しい人気を得つつ、そのモンスターメーカー・ワールドを発展させています!!

★カードゲーム(㈲翔企画)
モンスターメーカー・シリーズ　6作品
モンスターメーカー学園・シリーズ　3作品
外伝　2作品
★ボードゲーム(㈲翔企画)　5作品
★雑誌連載ーRPGコミック(㈲翔企画発行)
モンスターメーカーサガ(九月姫 著)
★モンスターメーカー・フィギュアシリーズ
(コトブキヤ)
★ゲームボーイソフト(㈱ソフエル)
ゲームボーイ版モンスターメーカー

(91年8月現在)

さらに、今後様々なメディアに展開が予定されています。!

ゲームボーイ版
モンスターメーカー
好評発売中!

SOFEL
株式会社ソフエル

〒101　東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2階
ソフエルファミコン情報　東京☎03-3250-1800 大阪☎06-310-1810

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# 地底戦空 バゾルダー

## 地底冒険浪漫!

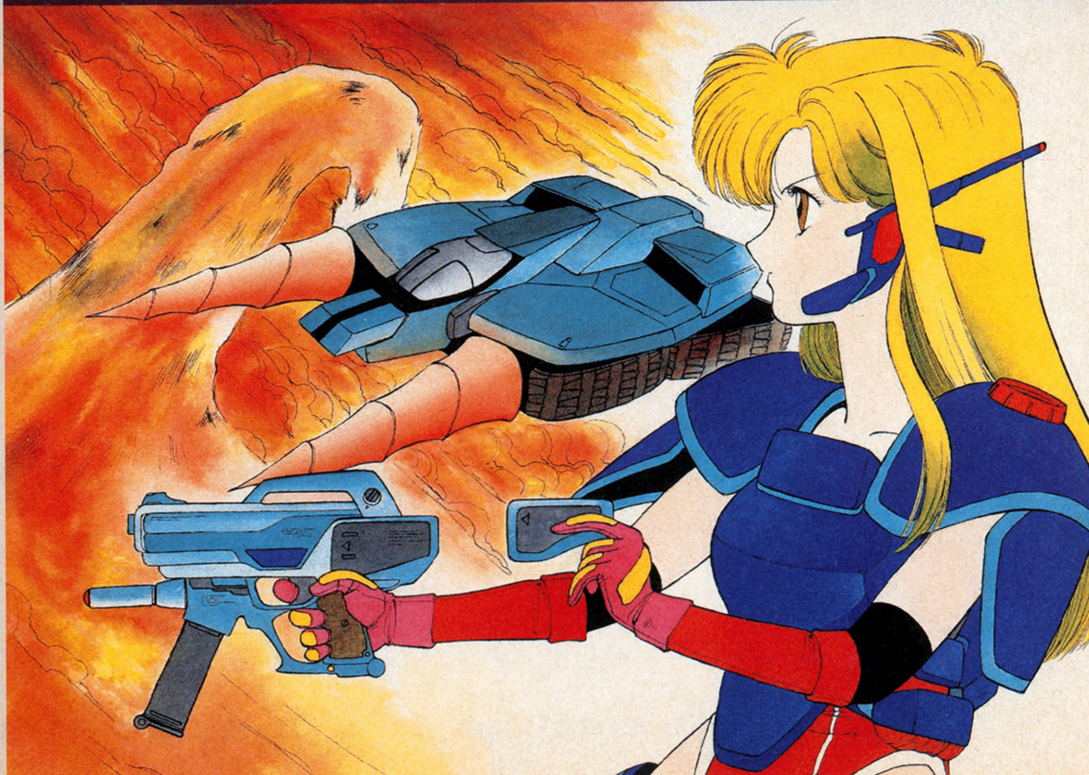
**地底奥深く、
秘められた謎を求め、
バゾルダー、発進す!**




11月中旬
発売予定
ファミリーコンピュータ用カセット
予価5,900円

地底戦空バゾルダーは、全5ステージで構成されています。また、各ステージには横スクロールシューティング、縦スクロールシューティング、3Dシューティング、横スクロールアクションのエリアがあります。

各シューティングエリアでは、可変型地底タンクバゾルダーを駆使して戦い、また、横スクロールアクションでは、君は主人公の少女モービィとして、地底のクリーチャーと戦います。

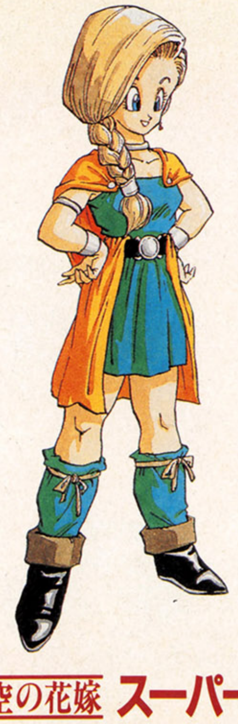


SUPER Famicom
スーパーファミコン

# DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV
天空の花嫁

## キミには、この少女の祈りが聞こえるか…！

少女の小さくなる後ろ姿を見送りながら、母親は夫に話しかける。
「あの娘ったら、また１人で外に飛び出して行っちゃったんですよ。大丈夫かしら？」
客の応対にいそがしい父親の顔にも、不安の色がみえる。
かつては平和であったこの大地も、再びモンスターが人々を襲う世界になってしまった。
「でも、いつかきっと、平和をとりもどせる日が来るわ。そのためには、わたしだって…！」
赤い夕日を背に、少女の瞳がかすかに揺れた。
彼女は今、あなたの勇気を求めているのかもしれない…。



**ドラゴンクエストV 天空の花嫁 スーパーファミコンにて制作快調!!**

お問い合わせ先／03-3371-5581 ☆電話番号は正確にお願いします。☆ 株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F



GC
GC
ガンガンコミックス
誕生!!
GANGAN
COMICS
ハーメルンのバイオリン弾き 1
定価400円
渡辺道明
前代未聞の超スットボケ勇者出現!! 巨大なバイオリンから紡ぎ出すメロディーで魔物を倒し、世界を平和にと思いきや、実は……!?
DRAGON QUEST
ロトの紋章 1
ドラゴンクエスト列伝
定価400円
作画：藤原カムイ
原作：川又千秋
大長編コミックで贈る待望のドラクエ新伝説。勇者アルスの大冒険がいよいよ始まる!!
☆第1弾4作品絶賛発売中☆
ドラゴンクエストへの道
企画：エニックス
監修：石ノ森章太郎
定価450円
ドラクエ誕生の歴史を明かす好評実話コミックが、ガンガンコミックスになって新登場!!
ZMAN ゼットマン 1
定価400円
西川秀明
邪悪な機械生命体に支配された未来地球。恐怖におびえる人々の前に伝説の救世主「Zマン」現わる。これぞ究極のサイバーアクションコミック!!
小さな勇者のでっかい聖書(バイブル)!
月刊少年ガンガン
10月号大好評発売中
毎月12日発売 定価390円
ENIX 株式会社エニックス出版局
編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL 03(3369)8978
営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL 03(3369)8982
●お求めはお近くの本屋さんで!
●定価は税込みです。

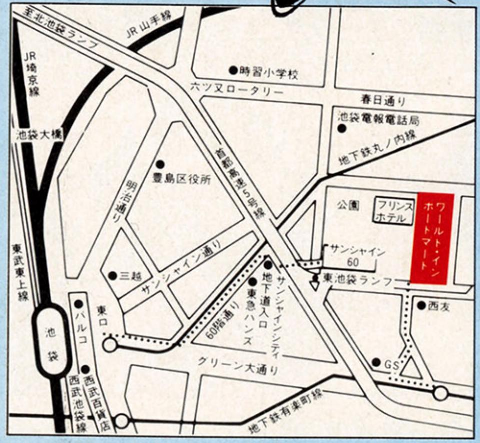
# CSG TVゲームソフト新作発表会




## ★東京地区／9月23日(祝) 11:00〜17:00

**池袋サンシャインシティワールドインポートマート4F**

「CSG TVゲームソフト新作発表会」の季節が、またまたやってきた。今回は史上最大の54社が参加。各ソフトハウスが年末・年始に発売予定の期待のソフト200タイトル以上がドカーンと勢ぞろい！しかも、自由に体験できるBIGなイベントなんだ。また、各メーカーの楽しいゲーム大会もあるよ！これを見逃す手はない。さぁ、君も友だちをさそって、9月23日(祝)は池袋サンシャインシティへレッツ・ゴー！待ってるよ。




**池袋サンシャインシティ**
**ワールドインポートマート4F**
東京都豊島区東池袋3−1
交通／地下鉄有楽町線「東池袋」駅下車(徒歩3分)
JR・私鉄・地下鉄の各「池袋」駅下車(徒歩10分)

※満員の際には入場できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

FAMICOM FAMILY / SUPER FAMICOM / GAME BOY / PC Engine / PCエンジン CD-ROMシステム CD-ROM² / PC Engine GT / MEGA DRIVE / GAME GEAR ゲームギア

ファミリーコンピュータ・ファミコン
スーパーファミコン
ゲームボーイ は任天堂の商標です。

**参加メーカー各社** アイ・ジー・エス／アイレム／アイマックス／アスキー／アスク講談社／アスミック／アトラス／NECアベニュー／カプコン／カルチャーブレーン／ケムコ／ゲームアーツ／ココナッツジャパン／コナミ／サミー工業／サン電子／シグマ／ジャレコ／セガ・エンタープライゼス／セタ／ソフエル／タイトー／タカラ／タケル／テクノスジャパン／テクモ／データイースト／データム・ポリスター／東亜プラン／東映動画／東芝EMI／トレコ／トンキンハウス／ナグザット／ナツメ／ナムコ／日本コンピュータシステム／日本テレネット／日本物産／パック・イン・ビデオ／ハドソン／バリエ／PAL SOFT／ビクター音楽産業／ビデオシステム／ビー・ピー・エス／ヒューマン／ホット・ビィ／ポニーキャニオン／メディアリング／やのまん／ユーピーエル／ヨネザワ／リバーヒルソフト

**CSG** Consumer Soft Group




# ガバスシステム
# GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え（何月何日号のクイズか明記）を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ（○の中に文字を入れよう）
『FF』を発売しているメーカーは？
**ス○ウェア**

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。













※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1991年10月4日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第40回

1982 IREM
# 『ムーンパトロール』
文責：渋谷洋一
協力：柴田英春／毛利公信

## 6輪独立懸架

アイレム社から'82年に発売された『ムーンパトロール』は、それまでのアイレム社の作品とは異なり、とてもオリジナリティーにあふれる作品で、当時のゲームシーンに異彩を放つ画期的なゲームだった。

舞台は月面。強制横スクロールしていく月面はでこぼこで、岩石やクレーターやらがいたるところで障害物となり、行く手をはばむ。クレーターはジャンプで越えなければならない。加減速を左右の方向レバーで調整し、ジャンプボタンで跳び越える。タイミングはかなりシビアだ。単に加速すれば容易に跳び越えられるが、強烈に慣性がついて操作に支障が出てしまい、結果的に死を招いてしまう。

月面に置かれた岩石はショットで破壊可能だ。ショットボタンを押すと、前方と上方に弾を発射。敵が前後方だけでなく、上空からも攻撃してくるためだ。ショットは出現する敵はもちろん、岩石をも撃ち砕くが、岩石はポイントが進むと2連3連と数珠つなぎになる。数発のショットを発射しなければ破壊できない巨大岩石も存在するので、さらにそれらが数珠つなぎに置かれると、必然的に連射を強いられる。

『ムーンパトロール』の醍醐味はこれら障害の、複合形態、複合攻撃だ。

岩石がふたつ連なった先に、2連クレーター。さらにその先に巨大岩石。前後からは敵が迫り、上空には敵UFO群がグルグルと周りながら、弾を落としている。

プレーヤーはショットボタンを連打しつつ、加速しつつ調整して、最高のタイミングでジャンプ！「南無三」。空中で、敵UFOからの弾に当たらないよう祈るしかない。「ドン」。着地したと同時にショットボタンを連打。破壊。間髪入れずにジャンプ。後方から迫る敵をやり過ごす。空中に浮かぶ。生き残った敵UFOの弾が……。

「ダダァーン」。あからさまにエキサイティングな爆発パターン。ギャグ漫画のそれのようだ。爆発シーンがくだらなく、プレーヤーをコケにしていればしているほど、プレーヤーは怒り、熱くなるのだ。熱くなれば、インカムも上がる。

そして『ムーンパトロール』はヒットした。この『ムーンパトロール』はそれまでの"どこかの"ゲームという希薄なイメージを、"アイレム社の"ゲームという確固たるイメージに確立させた、立て役者だ。

とくに印象的だったのは、月面のおうとつに合わせて3輪それぞれのタイヤが独立して追従する様だ。いまでこそぎこちなく見えてしまうが、当時の薄暗いゲームセンターの中で見るその動きは、とても新鮮で感心させられた。



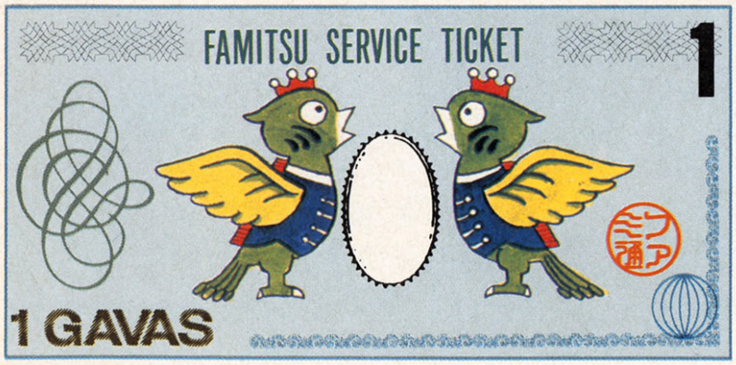
➡でこぼこの月面を移動。路面のおうとつに合わせて、片側3輪のタイヤがそれぞれ追従する。6輪独立懸架方式。ウネウネと追従するその動きは、当時としては、驚くに値した。

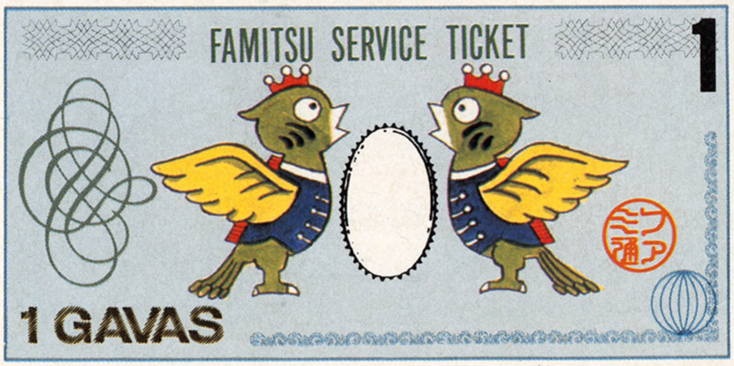


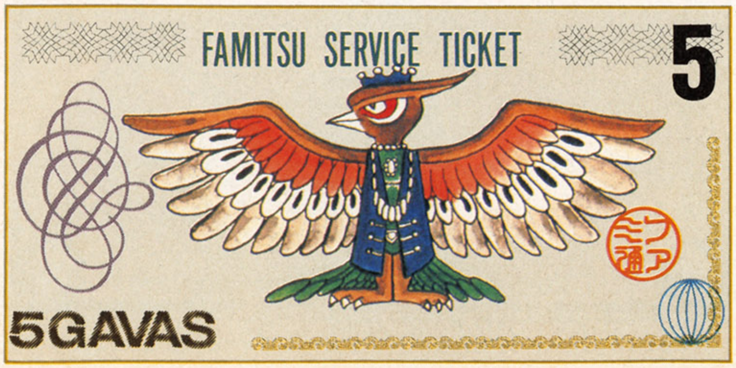
➡敵の弾や岩に当たるか、穴ぼこに落ちるかすると、エキサイティングな爆発をみせる。ウネウネと動く、自慢のタイヤが吹っ飛んでいく様にプレーヤーは怒り、再びコインを投入する。

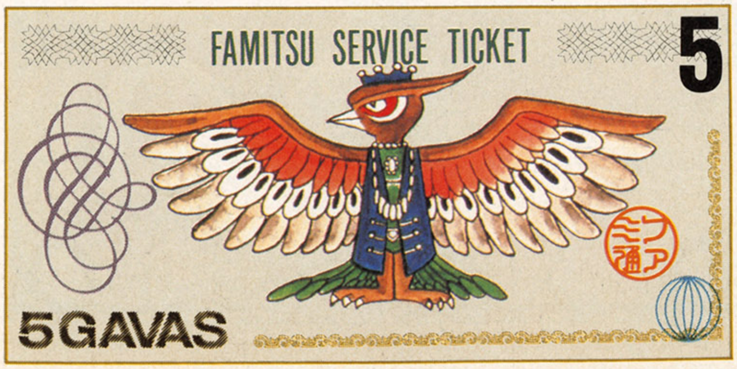
©1982 IREM CORPORATION

※補助券ガバスを金色のガバスに取りかえることはできません。






チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈狛犬（こまいぬ）〉 神社や寺などの入り口に対で置かれている魔よけの像。一方が口を開け、もう一方は口を閉じているが、これは阿吽（あうん）という。これは出す息と吸う息、五十音のあとんを示しているとされ、物事の始まりから終わりまでをすべて見通しているという意味を持つ。原型は古代エジプトのスフィンクスに見られるライオン神。沖縄県に伝わるシーサーなども同じ系列のものである。●おもなゲーム●『ドラゴンクエスト』

チップコラム
ゲームの中の妖怪-日本編-



〈一反木綿（いったんもめん）〉鹿児島県の大隅地方に現われるという妖怪。体が一反（約10メートル）ほどの白い木綿の布で、夜中に飛んでくることが多い。人の首に巻きつき窒息死させることもある。この布を刀などで斬りつけると、赤い血が流れるという。同じような人を窒息死させる妖怪には、新潟県の佐渡にいるといわれる大きな風呂敷のような妖怪、衾（ふすま）が知られている。●おもなゲーム●『ゲゲゲの鬼太郎』、『BURAI』






＊グランド・ポジショニング・システム／位置測定用の複数の人工衛星で、24時間、３次元測位が可能。ミクマリア着陸(水)以前、ネシアが自分で軌道に乗せた。

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈土蜘蛛（つちぐも）〉 土蜘蛛とは、朝廷に抵抗する人々が山に穴を掘って暮らしていたためについた俗称で、妖怪を指すものではなかった。しかし、その怨念のすごさから、クモには怨霊が宿ると信じられるようになった。

平安時代に、源頼光が原因不明の高熱で臥せっていると、法師の姿に化けた土蜘蛛が現れた。これを討ち取ったところ頼光の病気も治った、という話が『平家物語』に記されている。●おもなゲーム●『女神転生』

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈鵺（ぬえ）〉 千153年、京都に夜な夜な現われた妖怪。黒雲となって皇居の上を覆いつくすため、源頼政が「南無八幡大菩薩」と唱えて矢を射ると、雲のなかから鵺が落ちてきた。それを捕らえたところ、頭が猿、体は狸、手足は虎で、尾は蛇、そして鳴き声がトラツグミという鳥のものと言う奇妙な姿をしていた。死体は、たたりを恐れて舟に載せて鴨川に流してしまったといわれる。●おもなゲーム●『女神転生』、『Sa·Ga』、『桃太郎伝説』






チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈八尾比丘尼(やおびくに)〉福井県の伝説に登場する女。幼い頃に人魚の肉を食べたため、不老不死の身体になった。その後出家して尼僧になり、椿の花の帽子をかぶって諸国巡礼の旅に出て、各地に椿の木を植えてまわったという。しかし、800歳になったときに「もう私は十分生きたので、この世に別れを告げることにします」と、自ら洞窟に入ったという。妖怪というよりは悲劇の主人公なのかもしれない。●おもなゲーム●『孔雀王』

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈ろくろ首〉ふだんは普通の人間だが、寝ると首が伸びる女の妖怪。魂が肉体から抜ける病気ともいわれる。昔、福井県敦賀で、屋敷の下女が夜中にうめいているので女房が様子をうかがったところ、下女の首がするすると伸び、びょうぶを上ぼっていったという。その下女はタンの多くなる病気にかかっていたが、タンの多い人は魂が首の形をして抜け出るといわれていた。悪い妖怪ではない。●おもなゲーム●『里見八犬伝』、『奇々怪界』






チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈鎌鼬(かまいたち)〉　新潟県の弥彦山と国上山との間にある黒坂という地に住み、つまずいて転んだ人に襲いかかるという妖怪。体はイタチのようで、その爪が草刈鎌のように鋭く、人を切りつける。しかし、不思議と血も出なければ、痛みも感じない。しかも、遠くからきた人や武士を襲うことはないという。岐阜県では、3人の神が順番に、倒して、切り、薬をつけていく現象だともいわれる。●おもなゲーム●『仮面の忍者花丸』

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈一ツ目小僧〉8歳くらいの子供の格好をしている、大きな目がひとつだけの一本足の妖怪。神がこの世に現われるときに、人間と区別できるようひとつ目一本足で現われるという伝承が日本各地にある。特に2月と12月の8日に里にくるとされる。神奈川県川崎ではこの日、目の粗い竹カゴを家の前に出すと、カゴの目が一ツ目小僧を驚かせて、魔よけになるといわれている。●おもなゲーム●『妖怪道中記』、『BURAI』、『里見八犬伝』

■ニャン、トト〜!?　山本貴嗣先生へのお便りは➡編集部NESIA!係




10月18日号（10月４日発売）につづく！

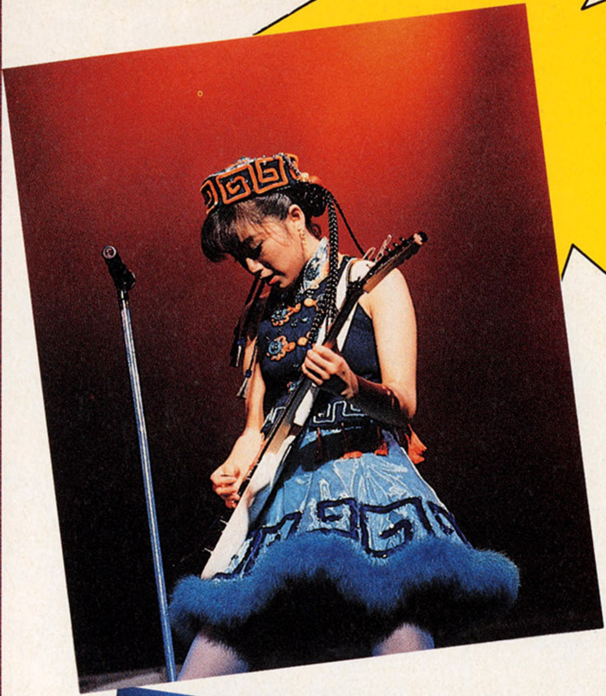
# 酒井法子



今回のコンサートツアーでのりピーは、ギターの演奏を披露してくれたのだ!!

撮影　田中雄一

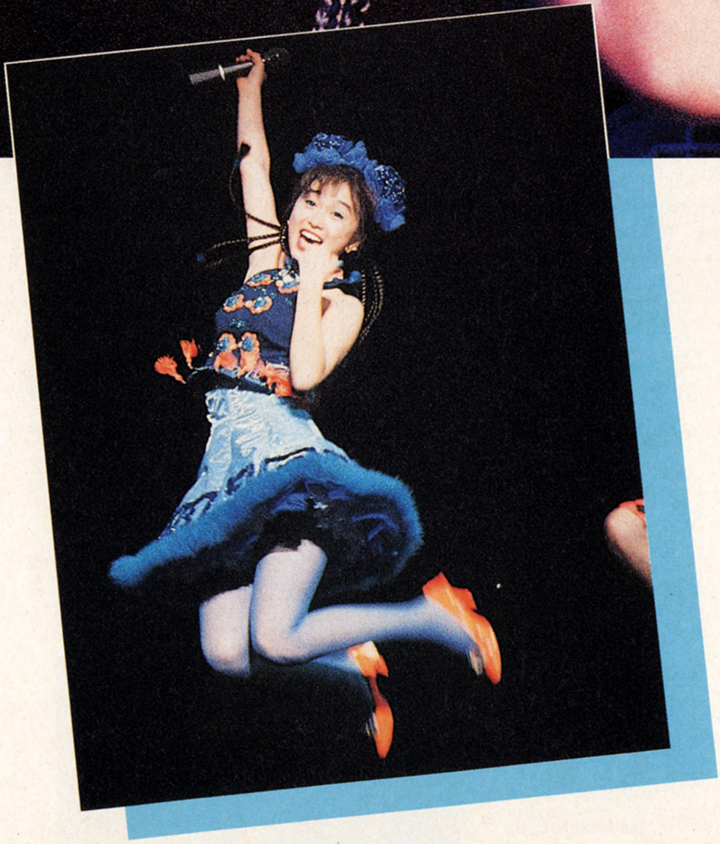








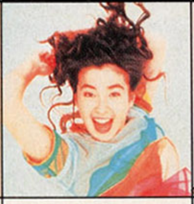




●8月20日、東京メルパルクホールで行なわれた酒井法子のコンサート。前半はアルバム『マジカル・モンタージュ・カムパニー』の曲を中心に進行。曲間のMCでのりピーが「今回は、コンサートでは定番の『DON'T STOP GENKI』が入ってないんです」と話したら、ファンから「歌って！」のコール。そして、ファンのひとりが『DON'T STOP GENKI』の最初の部分を歌い出したら、のりピーもそのあとに続き、最後には演奏も入り完璧なものとなった。ファンにとってうれしいこのアクシデントで一層盛り上がったのだ。ファンだけでなく、のりピーにとっても最高のコンサートだったのでは？

# アイドルウィークリー

## スケジュール表

| | 西田ひかる | 森口博子 | 酒井法子 | 宮沢りえ | 山瀬まみ |
|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |
| | **本名・血液型・出身地**<br>西田光<br>O型／神奈川県 | **本名・血液型・出身地**<br>花村博美<br>A型／福岡県 | **本名・血液型・出身地**<br>同じ<br>B型／福岡県 | **本名・血液型・出身地**<br>同じ<br>B型／東京都 | **本名・血液型・出身地**<br>山瀬真巳子<br>O型／神奈川県 |
| トピック | 23日 ON AIR の『ハイレグクィーンロマンス』に主演のひかるちゃん。コンテストに賭ける女のコの、ちょっぴりコメディー風の青春物語だぞ。こいつは必見！ | 今をときめくバラドルの女王森口も、昔は“福岡の美少女”として雑誌 MOMOCO に載ったことがあるのだ。もう7年くらい前のことなんだけどね。 | みんな気になっていた映画のタイトルは『必殺5　黄金の血』。11月23日より全国の松竹系で公開だ。のりピーの役は、また来週紹介するから待っててね。 | 27日はTBS系ドラマスペシャル『オンナって不思議』で、りえちゃんを見られるぞ。オムニバス3本のうち、りえちゃんが出るのは第1話『ロストバージン』。 | 歯みがきが趣味のまみちゃん。多いときにはなんと、1日8回もみがくことがあるんだって。来月以降の新番組については、もうちょっと待っててね。 |
| 9/23 MON. | **ハイレグクィーンロマンスピットに賭ける恋**<br>CX系　夜9:00～10:24 | **スター爆笑Q&Aスペシャル**<br>NTV系 夜9:00～10:52 | 映画**必殺5　黄金の血**<br>撮影 | | **史上最高**<br>**そっくり大賞!!**<br>NTV系 夜7:00～8:54 |
| 9/24 TUE. | **HICK'S GARDEN**<br>Tokyo FM　夜5:00～5:30<br>**JUST ONE MORE KISS♡**<br>文化放送　夜11:45～11:55 | **笑っていいとも！**<br>CX系　昼12:00～1:00<br>**ギミア・ぶれいく**<br>TBS系 夜9:00～10:54 | **なるほど・ザ・ワールド**<br>CX系　夜9:00～9:54 | 映画アフレコ | |
| 9/25 WED. | **西田ひかるの**<br>**JUST ONE MORE KISS♡**<br>文化放送　夜11:45～11:55 | **やまだかつてないテレビ** CX系 夜9:00～10:54<br>**EXテレビ**<br>NTV系 夜11:55～0:50 | 映画**必殺5　黄金の血**<br>撮影 | 雑誌取材 | **オールスター絶叫大賞**<br>ANB系 夜7:00～8:54 |
| 9/26 THU. | **西田ひかるの**<br>**JUST ONE MORE KISS♡**<br>文化放送　夜11:45～11:55 | | 映画**必殺5　黄金の血**<br>撮影 | | **外科病棟・女医の事件ファイル**<br>ANB系　夜9:00～9:54 |
| 9/27 FRI. | **西田ひかるの**<br>**JUST ONE MORE KISS♡**<br>文化放送　夜11:45～11:55 | **'91秋 これが世界の超人フェア!!**<br>CX系 夜7:00～8:54 | 映画**必殺5　黄金の血**<br>撮影 | CM最新作を収録中<br>**女のドラマスペシャル**<br>**オンナって不思議**<br>TBS系 夜9:00～10:54 | **クイズ**<br>**ところ変われば!?**<br>TX系　夜8:00～8:54 |
| 9/28 SAT. | 鶴ちゃんのプッツン5<br>NTV系　昼5:10～6:00 | **クイズ！**<br>**タモリの音楽は世界だ**<br>TX系　夜10:00～10:54 | 映画**必殺5　黄金の血**<br>撮影 | | **情報ワイド！**<br>**ブロードキャスター**<br>TBS系 夜10:00～11:54 |
| 9/29 SUN. | | **夜にありがとう**<br>NHK　夜11:00～11:30 | 映画**必殺5　黄金の血**<br>撮影 | 海外ロケ | |

## HOT NEWS

### フジミ、久々のシングル『SILENT LOVE』発売

フジミこと藤谷美紀の、1年ぶりのシングル『SILENT LOVE―ひと月はやいクリスマス』が10月25日にワーナーミュージック・ジャパンから発売されるぞ。彼氏がクリスマスまで生きられなくて、ひと月はやくクリスマスをふたりで迎える、という悲しい詩だけど、明かるい曲調なのでジメジメした感じはないのだ。フジミいわく「何故か感動しちゃう、ものすごい究極のラブソング!!」だってさ。



➡この曲でガンバリますので、ファミコン通信読者の皆さんも応援してくださいネ!!

## IDOL CM

### CM人気ナンバー1！牧瀬里穂の特集だ



⬆夏でもおいしいポッキー。里穂ちゃんもこの浴衣が気に入ったらしく、撮影後スタッフにプレゼントされて大喜びだった。

今や大人気の牧瀬里穂。CMや映画なんかで活躍中なのは、みんなの知ってのとおり。彼女のデビューのきっかけは、'89年に、2000人の応募者のなかから、ハイシーLのキャンペーンガールに選ばれたことによる。このコーナーの前身、“GIRLS”でも'89年の24号で紹介したんだぞ。そこで、里穂ちゃんの出演CMを紹介だ。

まず、グリコポッキーのCM。アップにした髪と浴衣の組み合わせがなかなか新鮮で、元気な里穂ちゃんのキャラクターがうまく出ていたよね。つぎは、昨年ON AIRされて好評だった、資生堂エクストラムーストリートメント。きれいな黒髪の里穂ちゃんは、女のコにも人気があるのだ。そして、三菱電機CZ CLUBの、グラスに入った黒穂ちゃん。ネオンに負けないくらい、キラキラ輝いてるんだよね。

10月30日にはポニーキャニオンから、シングル『Miracle Love』でデビュー。歌手・牧瀬里穂はどんなかな？待ち遠しいよね。



⬅「もう、広がらない、パサつかない、からまない」トリートメント。お嬢様っぽい里穂ちゃんも最高！




⬅リモコン一台でAVをすべて操作できる、CZ CLUB。思わずイッキに飲みほしたくなっちゃうよね。

| 田村英里子 | かとうれいこ | 千堂あきほ | 高橋由美子 | 桜井幸子 | 高岡早紀 | ribbon | 堀川早苗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **本名・血液型・出身地**<br>坂本絵理子<br>Ｂ型／茨城県 | **本名・血液型・出身地**<br>加藤房江<br>ＡＢ型／埼玉県 | **本名・血液型・出身地**<br>馬場晃穂<br>Ａ型／兵庫県 | **本名・血液型・出身地**<br>同じ<br>Ａ型／埼玉県 | **本名・血液型・出身地**<br>同じ<br>Ａ型／千葉県 | **本名・血液型・出身地**<br>高岡佐紀子<br>Ａ型／神奈川県 | 佐藤　Ｂ型／東京都<br>永作　Ｂ型／茨城県<br>松野　Ａ型／東京都 | **本名・血液型・出身地**<br>同じ<br>Ａ型／千葉県 |
| 今週発売のビデオ『誘惑のシンフォニー』は、ビデオシリーズ ERIKO WORLD の第1弾なのだ。オーストリアロケによる、夢幻ワールドが展開されるぞ。 | 今週の土曜日、28日は待ちに待ったコンサートの日だ。場所は大阪厚生年金会館中ホール、夜6時30分開演。チケットがまだの人は、セゾン、ぴあなどで。 | 10月からはNTV系のドラマ『愛さずにいられない』に出演が決定！『東京ラブストーリー』が好評だっただけに、今回も楽しみだね。ライブのほうも絶好調だ。 | 由美子ちゃんといえば、長いまつげがチャームポイントのひとつだよね。「弾力性がないから、シャーペンの芯は乗るけど、マッチは乗りませんね」とのこと。 | 連日ドラマ収録に大忙しのサッコ。みんなもレターで応援してね。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷4―28 サンミュージック後援会内桜井幸子係まで。 | 今年の秋はまさに早紀の秋！　ＣＤ発売に続いてコンサート、学園祭、ドラマ、写真集&ビデオ発売などが目白押し。くわしい事はまた来週に教えるぞ。 | 10月になっても『KURA KURA』と『ハートにribbon』は引き続き ON AIR されるぞ。心配してたキミ、安心したかな？　みんなで叫ぼう、「グ一過ぎるっ！」 | 絶好調の『不思議少女ナイルなトトメス』。夏場の撮影はたいヘンだったらしい。「衣装が空気を通さないから、なかで汗がダラダラ」と早苗ちゃん。 |
| | **志村けんのだいじょうぶだあ**<br>CX系　夜8:00～8:54 | **志村けんのだいじょうぶだあ**<br>CX系　夜8:00～8:54 | **フリフリ天国**<br>文化放送　夜8:00～9:40 | CX系のドラマ収録 | **高岡早紀**<br>**NO MORE TEARS**<br>ニッポン放送<br>夜0:30～0:40 | **KURA KURA**<br>ANB系　夜0:35～0:55 | **不思議少女**<br>**ナイルなトトメス**<br>収録　CX系 |
| **ドリフの大爆笑**<br>収録　CX系 | **しまうまのおしり**<br>MBS　夜1:15～2:15 | **MOON LIGHT 抱きしめて**<br>文化放送　夜11:00～11:54<br>**真夜中ジャンクション**<br>TBSラジオ　夜0:40～1:00 | **女子高生**<br>**危険なアルバイト**<br>TBS系　夜8:00～8:54 | CX系のドラマ収録 | **高岡早紀**<br>**NO MORE TEARS**<br>ニッポン放送<br>夜0:30～0:40 | 雑誌取材 | **不思議少女**<br>**ナイルなトトメス**<br>収録　CX系 |
| **オールスター絶叫大賞**<br>ANB系 夜7:00～8:54 | **ROCK SHOW**<br>CX系　収録 | ビデオ発売<br>**真夜中ジャンクション**<br>TBSラジオ　夜0:40～1:00 | | CX系のドラマ収録 | **高岡早紀**<br>**NO MORE TEARS**<br>ニッポン放送<br>夜0:30～0:40 | 雑誌取材 | **不思議少女**<br>**ナイルなトトメス**<br>収録　CX系 |
| | コンサートリハーサル | **わくわく動物ランド**<br>TBS系　収録<br>**真夜中ジャンクション**<br>TBSラジオ　夜0:40～1:00 | | CX系のドラマ収録 | **高岡早紀**<br>**NO MORE TEARS**<br>ニッポン放送<br>夜0:30～0:40 | 雑誌取材 | **週刊スタミナ天国**<br>収録　CX系 |
| ※27日　ビデオ発売<br>**誘惑のシンフォニー** | コンサートリハーサル | **千のAQUIHO**　FM新潟<br>ほか7局　昼4:00～4:55<br>**真夜中ジャンクション**<br>TBSラジオ　夜0:40～1:00 | **サウンドパーティー**<br>NTV系　昼4:00～4:55<br>ビデオ　Promotion<br>発売 | CX系のドラマ収録 | コンサートリハーサル<br>ＣＭ撮影 | 雑誌取材 | **不思議少女**<br>**ナイルなトトメス**<br>収録　CX系 |
| **田村英里子の**<br>**ビー・マイ・セルフ**<br>東海ラジオ<br>夜9:30～10:00 | コンサート<br>大阪厚生年金会館<br>**発見！　おいしいお店**<br>CX系 夜10:56～11:00 | イベント<br>全日空ホテル(東京) | **今夜も熱帯夜**<br>TBSラジオ<br>夜11:00～12:00<br>ＣＭ撮影 | CX系のドラマ収録 | コンサートリハーサル | **週刊スタミナ天国**<br>CX系　昼1:00～2:25 | **週刊スタミナ天国**<br>CX系　昼1:00～2:25 |
| イベント<br>神戸ポートピアランド<br>**キラキラサンデー**<br>文化放送　昼12:30～1:00 | ※28日ON AIR<br>**ROCK SHOW**<br>CX系 夜3:30～4:30 | | | CX系のドラマ収録 | コンサートリハーサル<br>雑誌取材 | **ハートにribbon**<br>ニッポン放送<br>夜10:00～10:30 | **不思議少女**<br>**ナイルなトトメス**<br>CX系　昼9:00～9:30 |

NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京　MBS：毎日放送

## CM GIRLS 小林由美恵

# つらい大学受験も、ゴク楽笑顔でガンバ！



今年の春先、ソニーのゴク楽ビデオのＣＭで、お風呂につかってのんびり歌を歌ってた女のコを覚えているかな？　彼女の名前は小林由美恵。ゴク楽ビデオの夏用のパンフレットでは、なかなか色っぽい浴衣姿を披露してくれたのだ。

あのＣＭ、友達の間で評判だったんじゃない？「歌がヘタだってみんなに言われてたんですよー」と山瀬まみによく似た声で話してくれた由美恵ちゃん。現在高校３年生で、大学進学を希望しているのだ。動物好きの由美恵ちゃん、将来は獣医になりたいので、獣医学部志望とのこと。

ドラマの話もチラホラきているらしいけど、とりあえず来年の春までＣＭ中心にお仕事をするそうだ。春になったら、ドラマで活躍する由美恵ちゃんを見られるといいね。ところで歌手としての活動は？「歌はあのＣＭでたくさんです！」とのお答え。チャンチャン。

●小林由美恵(こばやし　ゆみえ)
昭和49年１月29日東京生まれ
17歳　身長：163センチ
レターのあて先
〒106　東京都港区六本木6-4-8-508
トヨタオフィス 小林由美恵係



# NEWS CLUB

## GoodS

クソ暑かった夏もおわり、街にはもう秋の気配が訪れている。秋は、とてもロマンチックな季節。誰もがセンチメンタルになる季節。アバンチュールもあれば、ハートブレイクも……。

ワタシは23歳の普通のOL。今日も上司のご機嫌をうかがいながら、お茶汲み、コピー取りとゴミのような雑用をまるで機械のように手早くこなす。あぁ、今日も仕事が終わり何ごともなかった。毎日、毎日同じようなことの繰り返し。ほんとどこかにナイスガイがいないかしら。「お嬢さん、ハンカチを落としましたよ」と肩を叩かれ、振り返ればそこにはワタシの王子様が……。

なーんて、悲劇のヒロインを気取っている女が、うなぎ上ぼりに急増する季節でもある。ほんと女心はわからないねぇ。まぁ、ボクたち男はおセンチにならずに、秋の夜長をゲームで楽しもうではないか。なに？　ボクもお姫様みたいな、かわいい彼女がほしいって？




⬆手の中にすっぽり入ってしまう、強力フラッシュライトだ。なんとCIAやFBI、NASA、SWAT、グリーンベレーなどの機関が公式採用しているというから驚き。スーパークセノンランプが、車のヘッドライトの3倍はある11万カンデラの明かるさを放つ。●シェア・ファイヤー・6　18000円　マトリックス・アイダ　☎03・3939・0052




⬆デコボコの少ないフラットなボディーラインを持ち、見た目もシンプル。簡単リモコン操作で留守録、目覚まし、スリープなどの設定が可能。倍速ダビング、FM・AMオートチューニングなど機能満載のCDラジカセだ。●CDポータブルシステムCDioss RC-B1　49800円　日本ビクター☎03・5684・9311




⬅ハイスピードで駆け抜ける田宮ワイルドミニ4駆シリーズに、トヨタ・ハイラックスが仲間入り。組み立ては、接着剤不要のはめ込み方式。動力はギヤを組み合わせるギヤトレイン方式を採用。●1/32ハイラックスモンスターレーサーJr.　千円　田宮模型　☎054・286・5105



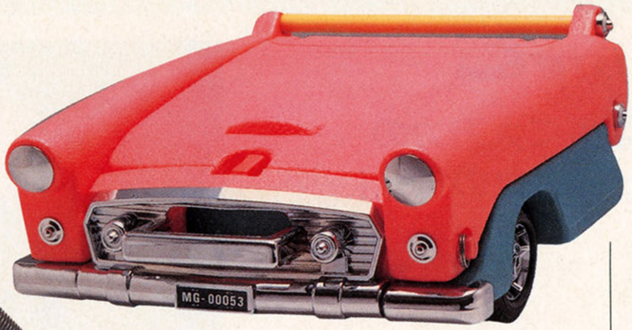

⬅西暦千400年1月1日から、2千99年12月31日まで千100年間のすべての日付が正確にプログラムされている。●プレザージュ千100年カレンダーつき　4万8千円　服部セイコー　☎03・3563・2111




⬆世界最軽量の390グラム。携帯性を重視したDAT（デジタル・オーディオ・テープレコーダー）だ。3種類の電源（充電パック、ACアダプター、カーアダプター）が使用可能。バックライト付き液晶ディスプレーなので、暗いクルマのなかでも便利。●DA-R100　85000円　カシオ計算機　☎03・3347・4811



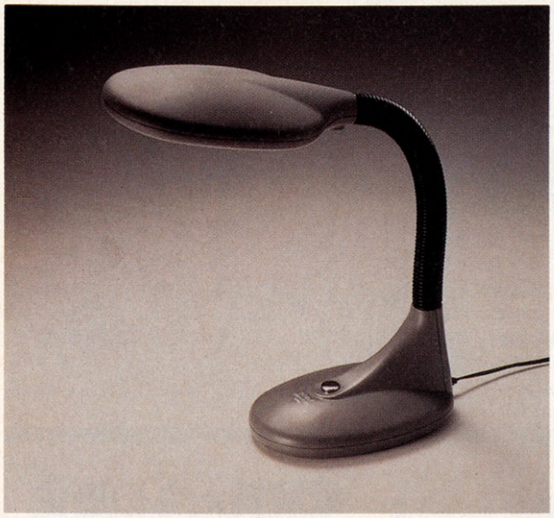

➡海や川、プールなどで大活躍。押しても引いても空気を送り込むことができる、便利な空気入れなのだ。ノズルの大きさは大中小と3種類。大型のマリンボートから、浮き輪、ビーチボールなどの手軽なモノまで簡単に、しかも手早く膨らませることができるのだ。口で膨らませて、ヒーヒー言っているようじゃまだまだアオい。●**ツーウェイハンドポンプ　3800円　京王アートマン　☎0423・37・2555**







⬆➡アメリカ映画に登場しそうな、ド派手なピンクのキャデラック。じつはこれ、クーラーボックスなのだ。ボンネットがフタになっているというからオシャレ。両サイドのヘッドライトにあたる部分を起こすと、背もたれつきのイスに速変わりだ。●**シェビーバック　12000円　ディーフォルム　☎03・3461・2552**



⬅スイッチオン・オフの際、ピッ！　と音のする音付きタッチセンサーを採用。また、円筒状のフレキシブルシャフトは30センチから40センチまで自由自在に変えられる。●**タッチセンサーインバーター蛍光灯　アーバンフォルム・エクスライブ　1万円　ツインバード工業　☎0256・92・7455**




⬅鉄でできたゴールドでパワフルなボディーから、ほとばしる炎。強力ガスバーナー⁉　と思いきや、じつはこれ卓上ライターなのだ。写真右上のバルブを押すと火がつく仕組み。鉄でできているので重量もズッシリと重い。卓上に置くだけで、威圧感がジワジワと押し寄せてくる。お父さんにこれで火をあげよう。絶対ビックリするぞ。●**プリンス卓上ライター　ピロスター　6千500円　加賀屋　☎03・3352・3689**

## 今週の VERY GOODS

### ●カシオ ラップマンRAP-1

**カシオ計算機　19800円**
**☎03・3347・4811**

日焼けサロンで肌まっ黒、首には光るゴールドチェーン。髪はショートで、サイドにメッシュ。と、巷にはMCハマーのような格好をマネしている人がいるみたい。彼らは〝ハマ男くん〟と呼ばれ、おもに六本木界隈に棲息する。メッシー、アッシーとして女の子の尻に敷かれているとか、いないとか。格好だけじゃなくてもっと内側、スピリッツから入り込まないとね。

そこで登場するのが、ラップミュージックが誰にでも簡単に楽しめる、ラップマン。声の高さを自由に変更できるボイスエフェクト機能や、キュキュキュッとスクラッチサウンドが楽しめる、スクラッチ盤などを搭載。ラッパーご用達のヒップホップマシンなのだ。〝ハマ男くん〟、これで内側を磨きな!!




⬆右上の円盤がスクラッチ盤。これを操作することによって、スクラッチサウンドと呼ばれる独特の効果音が生み出される。これで今日からキミもラッパーだ。

## LeisurE

# ゲームセンターのなかに大迫力の体感シアターがやってきたのだっ！

迫力タップリの大画面と、その大画面の映像に合わせて激しく揺れ動くシートの体感シアター。迫力と臨場感が大人気だ。最近になって、日本でもあちこちの遊園地や博覧会でお目にかかることができる。でも、そのシアターを見るのに、遊園地の入場料を払うのはもったいない。なんていう、倹約家のキミに、7月にオープンしたMMランドをオススメしたい。

MMランドはアメリカのオムニ・フィルムズという会社が開発したシミュレーション・シアター・システム。モーション・マスターとゲームセンターがドッキングした、新しいタイプのアミューズメントスポット。

わざわざ遠くの遊園地に行かなくても、渋谷で未来都市や廃墟のなかを猛スピードで駆け抜けるスリルを気軽に体験できる。ちなみにモーション・マスターのソフトは次々に変わるぞ。

もちろん、ゲームセンターへの入場は無料。体感シアターには興味がないなんていう人にも、ゲームセンターとして楽しめるってワケ。関東以外の地域の人も、東京に来たら一度チェックしよう。



⬅シートベルトを着用し、座席のグリップを握って準備完了。定員50名の館内で、座席が前後左右に激しく揺れ動くぞ。手荷物をヒザの上に置いていたりすると、あっという間にすべり落ちる。上映時間は5分ほどだが、けっして短くは感じない。乗り物に弱い人は乗り物酔いの薬がいるかもしれない。



➡1階には、メダルゲーム機がズラリと並んでいるぞ。室内にはアメリカンコミックス調の絵がいっぱい。スロットマシンやポーカー、競馬などのメダルマシンが勢ぞろいして、吐き出されるコインの音が鳴り響く。ご利用は計画的に。なんてね。

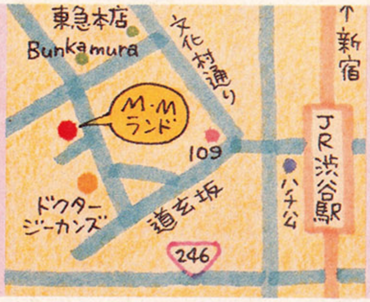


⬅2階はアーケードゲームのスペース。こちらの壁にも、アメリカンコミックス調のキャラクターがところ狭しと描かれている。モーション・マスターの入り口はこの写真の右横。チケットを買ったら、上映開始までここでゲームをしながらゆっくり待てる。



➡見よ、このデーハー（派手）な建物を！外壁から室内、トイレにいたるまで、明かるい原色とアメリカナイズされたキャラクターの洪水だ。よくよく見てみると、全部の絵がひとつの世界を構成し、そのなかで冒険するカップルを描いているのだ。ストーリー考察も楽しいぞ。

### アクセスデータ＋α




渋谷駅北口のハチ公前から歩いて10分ほどで行けるゲームセンター、MMランド。モーション・マスターは1回1000円。営業は年中無休で午前11時から午後11時まで。同系列の都市型テーマパーク、ドクター・ジーカンズが近くにある。モーション・マスターのチケットは、ドクター・ジーカンズのJEEカードでも購入することができる。

## EaT



⬆'72年に登場した、初のスポーツドリンク。当時は時期尚早で売れなかったのだ。いまでは売れ筋だけどね。
**●ゲータレード　100円　雪印乳業　☎03・3226・2124**



➡'80年、ポカリの登場でスポーツドリンク大ヒット!! 発売から4年間は120円だったんだよね。**●ポカリスエット　97円　大塚製薬　☎03・3392・0021**



⬅今年の新製品。みんなで飲めて、部活のあとにピッタリ。**●スポーツドリンク　350円　カルピス食品工業　☎03・3780・2127**



⬅飽和市場に喝を入れるため、ユニーク商品を開発したサントリー。ノドの渇きばかりでなく、スポーツで失われたスタミナも補給してくれるぞ。また、ショウガが入っているから、飲むと体があったまる。それこそ血が熱くなるような飲みものなのだ。**●熱血飲料　97円　サントリー　☎03・3470・1104**

# 電解質たちの歴史

スポーツの後にはスポーツドリンク!!　なんていうのは最近あたり前。あまりに大衆化しちゃってて、飽和状態みたいになってる今日このごろ。でも、こんなヒット商品たちにも下積みの時代はあったのだ。てなわけで、今回はスポーツドリンクの歴史を振り返る。

### EATあらかると

イチオシドリンク熱血飲料は、大ヒット商品の鉄骨飲料開発チームが心血注いで生み出した商品なのだ。ネーミングのよさやCMのユニークさも手伝って、普通の飲料水が1年間かけて売る本数を2ヵ月で売っちゃったんだって。ひえーバケモノ。

## Animation

# アニメ界の人気声優たちの豪華競演が見もの 大冒険活劇、『IZUMO』ついに参上!

都築和彦のマンガ、『IZUMO』がアニメ化されたぞ！

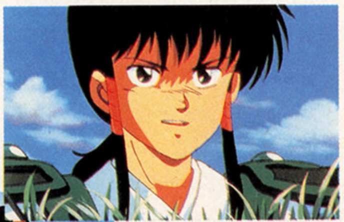
この作品の舞台は、領土の拡大をもくろむ小国どうしの争いが絶えなかった古代の日本。物語は、少女さなえが自分の出生の秘密を探るため、ナカツ国に到着した場面から始まるのだ。運命にさからえず戦の渦に巻き込まれてしまうさなえ、そして彼女を守ろうとするナカツ国の皇子イズモ……。このふたりにアスカ国の皇子タケルが絡んで、手に汗握る大冒険が繰り広げられるのだ。

声優は、主人公のイズモに『天空戦記シュラト』のシュラト役の関俊彦、さなえ役が『うる星やつら』のしのぶ役、島津冴子。ふたりの熱演が、美しい自然の描写とあいまって、ドラマをより感動的に盛り上げているのだ。

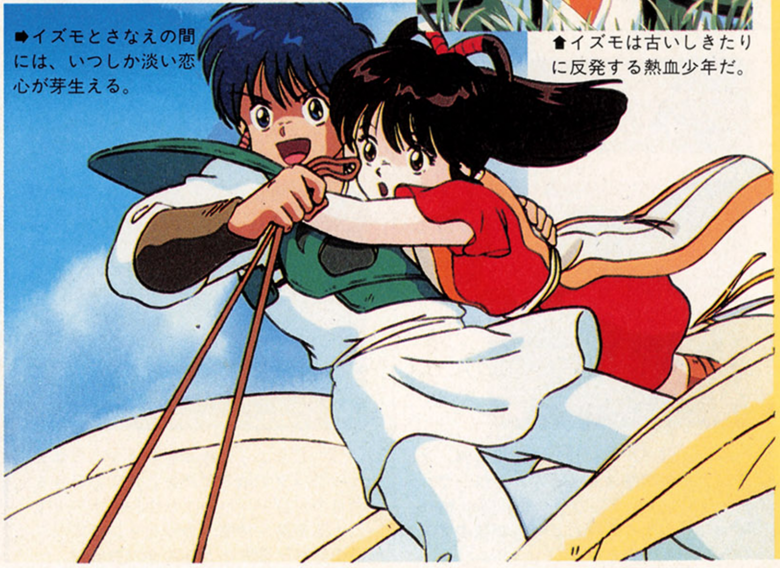



●パイオニアLDC／VHSのみ／45分／9月21日発売／9千800円

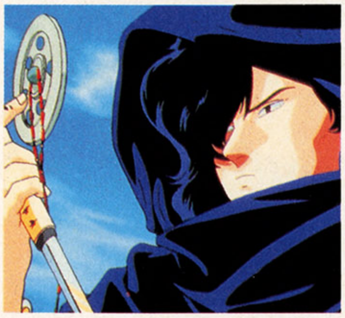
⬅太古の雄大な自然をバックに展開する。美少女、美少年がわんさか登場するドラマ。下巻は10月21日発売。



⬆イズモは古いしきたりに反発する熱血少年だ。



➡イズモとさなえの間には、いつしか淡い恋心が芽生える。



⬆タケル役を演じるのは、久々にアニメに登場する大御所、野沢那智なのだ。

## DATA CATCH

### 『乙コネ』のイベント開催!!

おおや和美の人気少女マンガ『乙姫コネクション』のアニメ化が決定した。これにともなって記念イベントが開催されるぞ！ 当日はアニメの全編上映のほか、ゲストに原作のおおや和美、監督の後藤隆幸らを招いてのトークショーなどが行なわれる予定だぞ。しかも抽選による無料招待制なのだ。

●10月25日(金) 名古屋・東別院NBNホール

●10月26日(土) 大阪・フェスティバルリサイタルホール

●10月27日(日) 東京・R'nホール

参加希望者は、往復はがきの往信面に住所・氏名・電話番号・希望会場を、返信面の表に自分の住所・氏名を明記のうえ、〒107 東京都港区赤坂2-6-24 赤坂通り郵便局留 (株)ソニー・ミュージック『乙コネ』イベント係まで。10月9日必着。



⬆探偵事務所で働く女子高生、奥田友貴。

## ItemS

# 世界の一流品を安く、コンビニ感覚で 買うことができるショップ-アメリカ

世のなかにはブティックというものがあるけど、利用している人はあまりいないんじゃない？ ブティックって、おしゃれすぎて店に入るのに抵抗があるもんね。

そ・こ・で！ ブティックに行く勇気はないけど一流ブランドの服を着たい、という人にお薦めしたいのが、ショップ-アメリカという通信販売システムなのだ。なんと、全国のセブン-イレブンに行くだけで、世界の一流品が買えてしまうのだ。とっても身近な高級品ショップって感じでしょ？

**●FASION ADVICE**

ショップ-アメリカへの入会手続きは、セブン-イレブンで年会費1000円を払い、申込書に記入するだけでオーケー。商品の注文も、全国のセブン-イレブンで受けつけているのだ。商品を買うときにかかる諸費用には、輸入通関料や関税、宅配料が含まれている。それでも一般小売価格より安いのが魅力と言えるね。たとえばリーバイス501の場合だと、2500円もお得だぞ。見逃す手はないぞ！




➡さまざまなウェア類のほか、靴やバッグ、アクセサリーなど、品揃えは豊富。しかも、そのどれもが世界の一流品ばかりなのだ。商品のカタログは、年に4回発行されているぞ。






⬆通信販売ってちょっと不安だけど、セブン-イレブンと提携してるから安心だ。➡本場フランス製のボーダーTシャツ。5500円＋諸費用1800円。

●問い合わせ ショップ-アメリカ 0120・459・711(フリーダイヤル)

# CD

## 高岡早紀
### S'Wonderful!




この夏、そのボリューミーなボディーを活かしたCMの数々で男どもの視線を根こそぎかっさらっていった高岡早紀ちゃんの4枚目のアルバムなのだ。今年の12月には19歳を数える彼女がスローな曲からミドルテンポを中心にしっとりと聞かせてくれるぞ。アルバムと同時発売のシングル『Ni-Ya-oo』を含む、全9曲を収録だ。

●ビクター音楽産業
9月21日発売／3000円[込]

## プリンス&ザ・ニュー・パワー・ジェネレーション
### ダイアモンズ・アンド・パールズ




●ワーナーミュージック・ジャパン
発売中
2千400円[込]

映画『バットマン』のサウンドトラックが大ヒットしたプリンスのニューアルバム。ニューバンド、ニュー・パワー・ジェネレーションを率いて、新しい音を聴かせてくれる。全13曲を収録。

## キャロル・セラ
### アニヴェルセール




●EPICソニー
9月21日発売
2千800円[込]

フランス語でユーミンのナンバーを歌うキャロル・セラのユーミンカバー第2集。彼女のささやくような歌声は、ユーミンとはまた違う味わいだ。クルマのなかでより、カフェテラスで聴きたい1枚だ。

## 羽田恵理香
### 迷子にさせないで




●ポニーキャニオン
9月21日発売／千円[込]
CoCoの羽田、ついにソロデビュー。オリジナルアニメ『ハンサムな彼女』の主題歌。乙女のラブリーな恋心をかわいらしく歌い上げるぞ。

## 久保田利伸
### KUBOJAH




●ソニーレコード
9月21日発売
2千800円[込]

パラレルワールドシリーズの第1弾。オリジナルの新曲はもちろん、グローヴァー・ワシントンJrのカバー曲、『You Were Mine』、『北風と太陽』といった彼のナンバーなどで構成される。

## 古代祐三
### ベア・ナックル




●アルファレコード
9月21日発売
2千500円[込]

いつもとちょっと趣向を変えてハウスミュージックで迫ってみました、という5枚目のソロアルバム。サウンドボードⅡによる楽曲を19曲、カッティングエッジの山崎彩平編曲を5曲の全24曲収録。

## ゲームミュージック
### 交響組曲『アクトレイザー』




●アルファレコード
9月21日発売
2千500円[込]

和田薫による指揮・オーケストレーションで繰り広げられるアクトレイザーワールド。原曲イメージを忠実に新星日本交響楽団が演奏。スーパーファミコン版とはまたひと味ちがった感動が得られるぞ。

# VideO

## 最初で最後の1stコンサート 千堂あきほ




●ワーナーミュージック・ジャパン
60分／9月25日発売／4千800円[込]

歌にテレビにラジオにと、多忙を極める千堂あきほちゃん。彼女の初のライブビデオがようやくリリースされることになった。6月22日に東京・中野サンプラザで行なわれたライブを収録。アルバム『HOT BOX』からの曲を中心に、全12曲を収録。

## プロジェクト・イーグル




●東和ビデオ
108分／発売中／1万6千274円[込]

アクションムービーの巨星、ジャッキー・チェンの最新作。前作『サンダーアーム』に引き続き、アジアの鷹に扮したジャッキーが、今回は砂漠を舞台に莫大な金塊をめぐっての大活劇！ あいかわらずのアクロバットアクションも、もちろん健在だぞ。

# BookS

## つかこうへい
### 龍馬伝 野望篇




●角川文庫／560円[込]

映画化で話題の『幕末純情伝』の姉妹編。沖田〝じつはオンナだった〟総司と坂本龍馬を中心に繰り広げられる人間ドラマを描いた長編モノ。『幕末純情伝』を読んでいない人でも楽しめるぞ。

## 北杜夫
### マンボウVSブッシュマン




●新潮文庫／360円[込]

おもしろくって、ついつい クセになって時間を忘れてしまう、どくとるマンボウのエッセイ集。今回はなんとブッシュマンに挑戦。阪神タイガース応援団を描いた、『小説猛虎阪神応援団』も愉快。

## C.W.ニコル
### C.W.ニコルの野性記




●講談社文庫／380円[込]

冒険家で、日本の自然をこよなく愛するC.W.ニコルのエッセイ集。世界中を冒険してきた人生の先輩として、人間の生きかたや心、そして自然の素晴らしさを語りかけてくれるさわやかな一冊。

MoviE

# 意欲作、異色作をチェックしたいなら東京国際ファンタスティック映画祭に走れ!

映画は大好きだけど、難しいのやゲージュツ的なのはニガテという人ってけっこう多いはず。そんな、「映画はエンターテイメント。だから楽しければそれでヨシ」ってポリシーを持っている人のために開かれるのが、お祭り気分の『東京国際ファンタスティック映画祭』。

この映画祭、なんと今年でもう7回目を迎えることになった。そう、かなりの支持を集めているイベントなのだ。そこで今回は、気になる今年のラインアップをご紹介してみよう。

まず、なんたってメダマは『ロケッティア』。この映画はSFXマン出身のジョー・ジョンストン(『ミクロキッズ』の監督)がメガホンを取った作品で、コミックスを映画化したもの。背中につけたロケット噴射装置で、空を自由自在に飛ぶヒーローが活躍するSFアドベンチャーだ。舞台が1938年ということもあって、ヒーロー像も美術もレトロっぽいムードがいっぱい。それでいて飛行シーンはスピード感にあふれているっていうんだから楽しみ。第一、ヒーローが超人じゃないってのが好ましいのだ。


ロケッティア


無能の人


ペンデュラム(悪魔の振子)


ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド

そして、もう1本のメダマが『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』。これは、“ゾンビ映画”というジャンルを作り出すきっかけとなった同名作のカラー版完全リメイク。ゾンビと聞けばゲテモノを連想する人も多いだろうけど、本作はひと味違う究極の人間ドラマ。極限状態に置かれた人間がどんな行動をとるか? そこいらへんのところが綿密に描かれている、じつは奥のふか～い映画だったりする。

メダマはこの2本だけど、ほかにもエドガー・アラン・ポーの原作を映画化した『ペンデュラム(悪魔の振子)』という、こわ～いゴチックホラーや、日本からは竹中直人が監督業に乗り出した『無能の人』、香港からはサモ・ハン・キンポー、ジャッキー・チェン、ユン・ピョウの子供時代を描いた『七小福』が上映される。ここいらへんもチェックしたいな、っと。

渡辺麻紀

●開催は9月27日～10月4日までの1週間。会場は東京、渋谷のパンテオン劇場。

# 筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

私は現在かなり忙しく、ゲームをする時間がない。忙しい本業の上に、この原稿を書かなくてはならぬので暇などない。最近手に入れた『みつばち学園』のことについて、いろいろ書こうと思っていたが、CD-ROMをしばらく使ってなかったから、システムカードが見つからん。スーパーファミコンも友人に貸したままだし。『アドバンスド大戦略』のみ常時可動可だが、始めると長いのでやっていない。

望むべくは、電話線を切り、外界との音信を断ち、食料を買い込み、雨戸を閉め、家に閉じ込もり、ゲーム三昧に明け暮れたいもの。長時間続ける苦しみも、ゲームをする上でのパワーに昇華させ、入り込み、混じり合い、ついには身も心もそのゲームと融合するのだ。体の衰えは恍惚により捕らわれ、いつしか至福のときが訪れる。



しか～し、中途半端はいかん。絶対にいかん! 日々の生活に追われ、余暇が少なく、寝る間も惜しんでテレビの前に座る。そのひたむきな姿勢は、ゲームに対する深く切ないまでもの愛顧の証しとして、高く評価されよう。が、そのような過酷な状況下においては、明日の仕事を気にし始め雑念が飛び交い、罪悪感とのせめぎ合いで煩悩が失せることはない。そんなことではゲームとの一体感を得られないばかりか精神衛生上、大変よろしくない。世のモラトリアムゲーマーよ、ゲーム道を志したる者よ、学校、会社、やめるつもりで奮励努力せよ。私はゲーマーの倫理向上に努め、きたるべき新ゲーム主義時代における、革命闘争の担い手としてゲーム分子育成に尽力する所存である。



⬆どんなゲームでも遊んでみようとする、好奇心がかなり旺盛なミュージシャン。

SchooL

## 本　本を売るにも、ルックスが勝負

### 今の読者は中身まで見てくれないのだ




⬅もう黙っていては本は売れない時代。いかに書店の店頭で自己主張するかが命なのだ。有能な装丁者は編集者よりも勉強家だという。

本を読まない子供が増えたと言われて久しい昨今。昔はヒマをつぶすには読書くらいしかなかったかもしれないけど、今ではテレビやビデオ、それにゲームなど、娯楽も多様化してるもんね。

そんな流れのなかで、本を選ぶときに内容を考慮せず、外見、つまり装丁だけを基準にする人が増えてきているそうだ。活字離れが進んできているので、手に取って見てもらうためには、おもしろいデザインで目をひかなくちゃ、ってとこなんだろうね。じっさい、装丁のデキが本の売れ行きを左右するケースも増えてきているんだって。

マンガでも、ひと昔前にはやった作品が、新しい装丁で復刻されることが多いのに気付くでしょ？　この復刻ブームのおかげで、あらたなマンガファンだって増加しているのだ。

とうぜん、本の装丁を専門に行なうデザイナーも増えている。装丁が"余技"だった時代が長く続いていたんだけど、いまや美術のなかの一ジャンルにまで成長したわけだ。




⬆装丁の専門デザイナーの層も厚くなって、5年ほど前に日本図書設計家協会という団体もできた。

本の書き手である作家も、自分の作品の装丁にきちんと気を配るようになってきている。たとえば村上春樹。あの超ベストセラー、『ノルウェイの森』の装丁は作者本人が手がけたものなのだ。上下巻赤と緑で統一したカバーは、たしかに目をひいたよね。

また、装丁が気にいって、著者そっちのけで装丁者のファンになる読者も現われている。出版社に対して、装丁者の名前と連絡先を教えて、という問い合わせがけっこうあるようなのだ。

この"装丁重視派"には女性が圧倒的に多いようだ。そういえば、おしゃれなデザインの画集や詩集を小わきにかかえて歩いてる女性の姿も見受けられる。もはや読書は、ファッションとして生活に取りいれられるようになってきているのかも？

やがては、学校の教科書も装丁がかっこよくないと採用されなくなったりして。制服のデザインで学校を選ぶ女の子の話をよく耳にするけど、採用している教科書のデザインで志望校を決める生徒がでてこないとは言い切れない!?

## 流行　ダンス人気はもう止まらない！

### ダンス甲子園のビデオがバカ売れ！

ダンスブームここに極まるって感じの現象が起こっている。日本テレビ系で放送中の『天才たけしの元気が出るテレビ』の名物コーナー、"高校生制服対抗ダンス甲子園"がビデオ化され、爆発的な売上を記録しているのだ。なんと上下巻で30万本突破！　出足もユーミンのビデオ並だっていうんだから驚くよね？

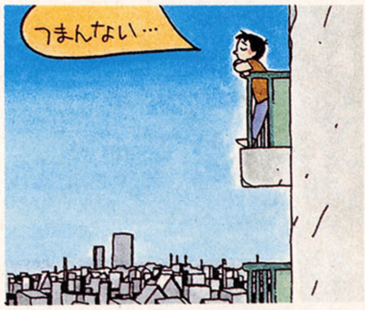
番組から飛び出したニューアイドル、LLブラザーズはCDデビューが決まったし。こりゃもう、アイドルはダンサーから登場する時代に変わったのかもしれないぞ。




## 問題　子供は高いところに住んでて平気？

### 高層住宅に住む子供の実態をさぐる

高層住宅に住んでいる子供と、一戸建てに住んでいる子供とを比べると、その生活や遊びかたにかなりの違いがあるようだ。ある調査によると、高層住宅に住む子供は、"友だちが少ない"、"自然に接する機会が少ない"などの結果がでている。また、高いところに住んでいる子供ほど昆虫や草花を家に持ち込む傾向があり、友だちどうしで集まって遊ぶことも少ないようなのだ。さらに、おもな遊び場としてエレベーターが挙げられているのも注目したいところだ。




**SCHOOL関連ニュース大募集!!**

学校ではやっていることや問題になっていることを大募集！　採用者にはもれなく1000ガバスをプレゼント！　ファミ通編集部スクール係まではがきを送ってね。あて先は180ページを見てちょ。




# FORMULA 1 Inside Story

文:すがやみつる

## ●亜久里、フットワークへ?

ティレルかジョーダンかといわれていた鈴木亜久里の移籍先に、フットワークが急上昇。不調のフットワークは体制も大きく変わるというが、ティレル入りはホンダが難色を示していたようだ。

## ●シューマッハ電撃移籍

イタリアグランプリの前日、突然シューマッハがジョーダンからベネトンに移籍した。おかげで苦労人のモレノがはみ出し、イタリアグランプリのみジョーダンに乗ることになった。イタリアでシューマッハは5位入賞という快挙を果たしたが、モレノは入れ込みすぎたのかリタイア。親友のモレノに冷たい仕打ちをされたピケとチームの間が今後うまくいくのか、不安材料も残る。

シューマッハは'93年からF1参戦を計画するメルセデスの秘蔵っ子。ジョーダンで走ったときも今度のベネトン搭乗も、メルセデスが資金を出しているらしい。

## ●アジアグランプリ九州で?

イタリアグランプリでは、来年のカレンダーが大きな話題になった。九州のオートポリスで来年の春、アジアグランプリ開催の可能性が大きくなった。オートポリスでは今年の秋、SWC(スポーツカー世界選手権)レースが予定されているが、これが来年からヨーロッパ選手権になりそうな様子。トヨタ、ニッサンなどは、こちらも気になるところだろう。

## ポルトガルグランプリの見所はココ!

ポルトガルグランプリは、翌週のスペイングランプリと合わせたイベリア決戦の開幕戦。毎年このころが、チャンピオン争いのヤマ場となるのだ。チャンピオンを争う選手は、なんとしても勝とうとするために、レース展開も波乱に富んだものになる。

'89年には、フェラーリに乗っていたマンセルが、失格の黒旗を無視してセナを追走。その挙げ句にセナを道連れにクラッシュとなった。このためにマンセルは、次のスペイングランプリへの出場を禁止されたのである。

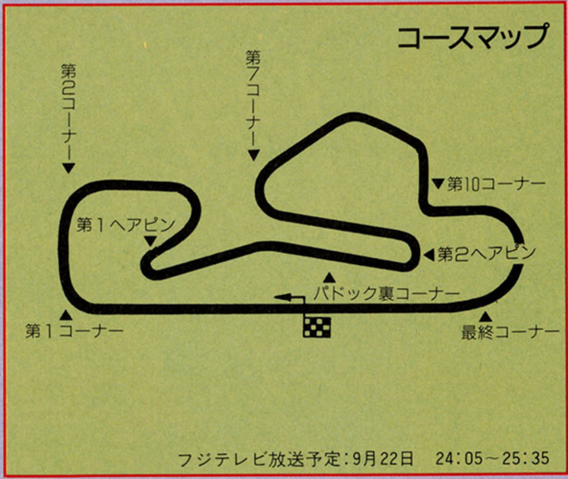
そのマンセルは、'90年には予選でポール、決勝で優勝と屈辱を晴らす。しかし、セナとチャンプを争っていたのが同じフェラーリのプロスト。スタートでプロストの鼻先をおさえて先行したため、プロストは結局3位に終わり、'90年のチャンプを逃すことになった。ここでチームに不信感を持ったプロストの不満が、今年になってフィオリオ監督の追放につながったのだ。

イベリア決戦は鈴鹿決戦への導火線でもある。今年はどんな波乱が起こるのだろう。

### サーキットデータ

決勝開催日
9月22日

**全長**
4350メートル
**周回数**
71周
**予選レコード**
1′13″557
ナイジェル・マンセル
**本選レコード**
1′18″306
リカルド・パトレーゼ




フジテレビ放送予定:9月22日　24:05～25:35

## 加藤博一の代打一発! 巨人の敗因とは!?



シーズンが終わろうとしているいま、秋風をどこのチームよりも冷たく感じているのは、やっぱり巨人だろう。なにしろろくに戦わないまま、ペナントから脱落していってしまったのだ。敗因はいろいろ上げられるが、斎藤の不調がもっとも痛かったのではないか。

じっさい、昨年、また一昨年の斎藤の活躍は、すばらしいものがあった。昨年が20勝5敗、一昨年が20勝7敗。胸を張っていい数字だ。ところが、今シーズンは9月9日現在、11勝しかしていない。

なぜなのか? 2年間の酷使に加えて、克服したかにみえていた気の弱さがまたぞろ首をもたげてきているのが非常に気にかかる。技術的には斎藤みたいな変則モーションの投手は木田みたいな、スピードで押すタイプの投手と組むことで本領を発揮するのだ。片方が力で押し、もう片方が力を技でかわすといったぐあいに。

だが、木田も斎藤と同じく今シーズンはまったく冴えがなかった。気の弱さが出た上、長所を活かしてくれる木田も調子が悪いとなれば、斎藤を頼りとする巨人は優勝の目はなかったといえる。



➡試合終了!! マウンドに駆けよるナイン。バックで守る人のためにも、もっと燃えてくれ。

斎藤も、もう、日本シリーズのことなど考えなくてもいい現在となっては、肉体的なダメージと、今年の精神的なダメージを温泉にでも流し、復活を期してほしい。




# 君が選ぶ超攻アーマーがガレージ・キットになる!!

## どれを選ぶか君しだい!

アスミックではガイナックス、ゼネラル・プロダクツとガレージ・キットの制作を計画中。官製はがきに『サーディオン』以外に君が一番カッコイイと思う超攻アーマーの名前と君の住所・氏名・年齢を書いて、「㈱アスミック 超攻合神サーディオン係」まで応募してネ! 超攻合神サーディオンはもちろん、投票でNo.1になった超攻アーマーがガレージ・キットになって君たちの前に登場する。
(今冬発売予定)



**サラマンダー**
火球が開発した人型ロボットで火器を使った多彩な攻撃力と防衛力を誇る。



**レオパルド**
空球が開発した獣的ロボットで機動力に富み、白兵戦能力も高い。



**アルセイデス**
海球が開発した生体的なロボットで魔法を使い、短時間の飛行が可能。

**これが主力超攻アーマー3体だ**

官製はがき

①好きな超攻アーマーの名前
②君の名前
③君の住所
④君の年齢
⑤君の電話番号

あて先

41円
162
東京都新宿区揚場町1-21
株式会社アスミック
超攻合神サーディオン係

投票してくれた人の中から抽選で3名様にガレージ・キットをプレゼント、50名様に超攻合神サーディオンのオリジナル・テレホンカードが当たる。


XARDION
超攻合神 サーディオン
?
XARDION
超攻合神 サーディオン
サーディオン
謎に包まれた伝説の超攻アーマー
ガレージ・キット
3名様
サーディオン・
オリジナル
テレホンカード
50名様
締切は10月31日㈭消印有効
※当選の発表は商品の発送(1992年1月頃)をもってかえさせていただきます。
壮絶! 超攻バトル・アクション!
●アニメ界最高のスタッフが贈る新メカニック・ヒーロー!
●3体の超攻アーマーを自在に操り、成長させるRPG感覚!
●新システム(リアルタイム・ナレーション)が可能にしたストーリー性&演出!
企画・製作/アスミック ゲームデザイン・ストーリー/ガイナックス メカニック・デザイン/カトキハジメ、森木靖泰 音楽/田中公平
1992年春・発売予定
●8Mロムバッテリーバックアップ機能つき
予価¥8,800(税抜)
©1991 ASMIK スーパーファミコン は任天堂の商標です。
ASMIK
発売:株式会社 アスミック ソフトウェア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 テレホンサービス:03-3235-5902


RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。
予価(税込)
3,980円
お客さん、
これが噂の呪い的面白さのゲームあるヨ！
乱馬がゲームボーイに再登場！
謎を追って町内せましと西東。
邪魔する者などなんのその、
かたっぱしからぶっ飛ばし、
目指すはピ〜〜っ(自粛)一直線！
天下無敵の
格闘アクションアドベンチャー！
年末発売予定
BANPRESTO
©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ
BANPRESTO 1991
●お問いあわせ先 ☎03-3847-6320
電話番号は良く確かめてネ。


スーパーファミコン® は、任天堂の商標です。
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
ジャパネスク・ホラー・アクション
豪槍神雷伝説
武者
MUSYA
この山奥の洞窟は地獄に通じているという。
はるか昔のこと、その洞窟から魑魅魍魎があふれ出て、村人をみんな食ってしまった。
そこで、里の者はたいへん徳の高い坊様を呼び、守護神の宿る鎧と槍の力で妖怪共を抑えつけてもらったそうだ。それから百年は何事もなく過ぎていったのだが、国中が長い戦いに明け暮れていたある夜、代々槍と鎧を守り、魑魅洞を見張ってきた一族の娘が、洞の奥深く連れ去られてしまったのだ。
封印の解けた洞からは、妖怪どもがあふれ出て、再び人々を襲いだした。
もはや誰にも止めることは出来まい、と思われたその時、神雷という旅の武士が現れ、守護の槍と鎧で身をかため、魑魅洞に向かったのだ…。
■幻想的な雰囲気にあふれた美しいグラフィック
■多彩なアクションとシンプルな操作方法
■攻撃、防御力をアップする数々の法術(魔法)
■不気味で個性的な敵キャラクター
■ハードの性能を極限まで引き出したサウンド
予価¥8,800(税込)
8メガROM カートリッジ
[12月発売予定]
時は戦国時代、魑魅魍魎との死闘が始まる。
スーパーファミコン参入第1弾!
DATAM POLYSTAR
株式会社 データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-14-
Phone 03(5721)3233

# BARE KNUCKLE




ベア・ナックル CD：ALCA-181 ¥2,500（税込）

交響組曲「アクトレイザー」オーケストレーション 和田 薫
CD：ALCA-182 ¥2,500（税込）




## Synphonic suite from
# ACTRAISER
## Conductor & Orchestration：KAORU WADA
# 9･21 ON SALE

**DISCOGRAPHY**




「ザ・スキーム」
CD：25A2-8



「ザ・スーパー忍&ワークス」
CD：25A2-53




「アクトレイザー」
CD：ALCA-105




「ミスティー・ブルー」
CD：ALCA-123

Alfa™ アルファレコード株式会社
販売元：日本コロムビア株式会社


「古代祐三の意欲作2題。」
YUZO
KOSHIRO

# 忠告

今から

# PARTY ROOM 21

## たっぷり寝ておくこと!!

一九九一年十一月のXday。
この日より、キミは睡眠不足となる。
その理由はカンタン。
『パーティールーム21』から今世紀最高のゲームが
地上に続々と送りこまれるからだ。

賢明なるゲーマー諸君に告ぐ。
この忠告を聞き逃してはならない。
決してあなどってはいけない。
ドラゴン退治で目を充血させた以上の興奮が、やって来るだろう。
その日のために、今からたっぷり寝ておくことだ。zzzz…。

PARTY ROOM 21

株式会社ヨネザワ パーティールーム21事業部
〒111東京都台東区浅草橋3-16-6
ソフト係 03-3865-0021（直通）

ギミア・ぶれいく
**史上最強のクイズ王決定戦**
©TBS/イースト
本格的早押しクイズゲームがファミコンで登場！（FC）

**BATTLE STORM** ™
神経が汗をかくリアルタイム・ウォー・シミュレーション（FC）



™
頭脳と体力と、気功で勝負する異次元パズルゲーム（GB）

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY™ ゲームボーイは任天堂の商標です。

MEGA DRIVE

# FIGHTING MASTERS

ファイティング マスターズ




全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。

■独自のバトルスタイルを持つ個性的な12体のプレイキャラクター。
■変化にとんだ技と動きで、多彩なファイティングアクションを実現。
■究極のアクションを堪能させる、最終ステージ巨大ボスキャラ登場。
■壁、床 障害物など地形を利用した攻撃が可能。
■2プレイヤーによる対戦可能。

TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。


ASCII
アスキーパッド
スーパーファミコンユーザーの皆様、
大変お待たせしました!
SFC専用コントローラー
アスキーパッドの登場です。
ゲームのことを知りつくしたスタッフが作った
難易度の高いゲームに耐えうる
高機能なコントローラーです。
簡単親指スロー
アスキーパッドの連射は2種類。ボタンを押さずに連射するオートモードは便利!
ゲームをスロースピードで楽しむことができます。スローのオン、オフは親指を少し横にずらすだけ。
ascii Pad
SUPER FAMICOM
OFF TURBO AUTO
SELECT
START
SLOW
ソフトメーカー推選
あらゆるソフトに対応可能!
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
フェアリーに頼るな、PADに頼れ。
2人プレイで怒濤の連携攻撃。敵出現同時破壊のアスキーパッドは1秒間20発連射。
10月発売予定
© 東映動画
※画面写真は開発中のものです。
9月20日(FRI) 本日発売
スーパーファミコン® 専用コントローラー
ascii Pad
アスキーパッド
写真協力: ㈱カプコン/東映動画㈱
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。



天下無敵の
全ボタン連射機能
全部のボタン(L・R含む)が秒間20発の高速連射。
硬い敵もこれで一掃。
選べる連射モード
エリア88
スロー機能 止まって見えるぜ敵の弾。
これなら最弱戦闘機クルーセイダーで、全面MISSION CONPLETED!
©DAIPRO/小学館 ©CAPCOM 1989. 1991.
絶賛発売中
ascii Pad
SUPER Famicom
SELECT
START
SLOW
ソフトメーカー推選
あらゆるソフトに対応可能!
標準小売価格2,980円(表示価格には消費税が別途付加されます)
スーパーファミコン® 専用コントローラー
ascii Pad
アスキーパッド
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII

# あんたっちゃぶる 1

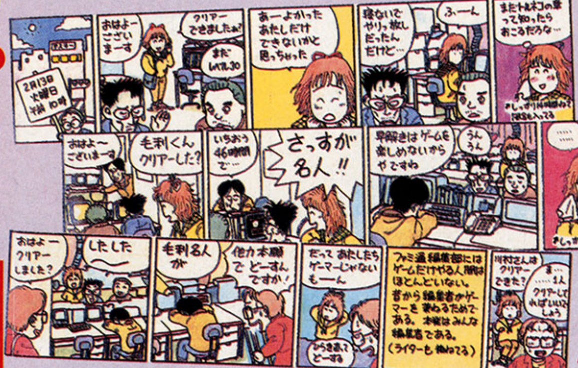
鈴木みそ著

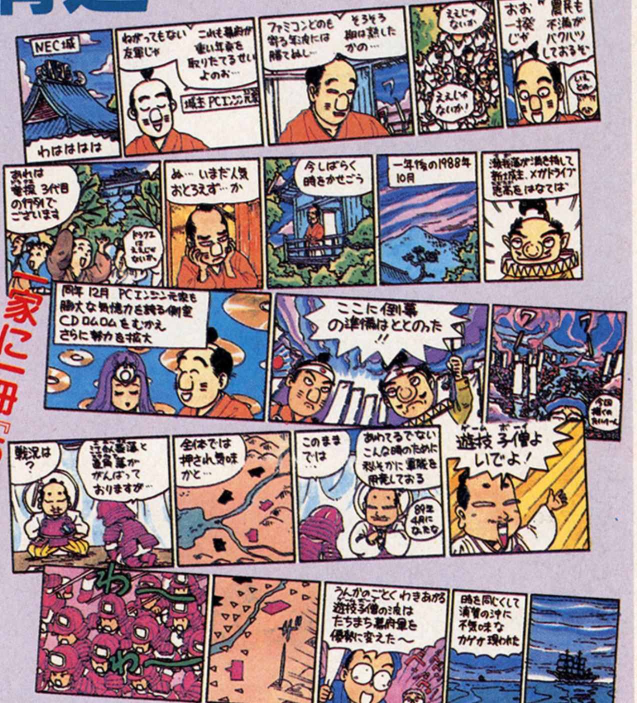
週刊ファミコン通信別冊
定価930円(税込み)

好評発売中

## おもしろくってタメになる
## 読めばキミも事情通

週刊ファミコン通信に大人気連載中の『あんたっちゃぶる』がついにコミックスになった!! しかももれなく、ペーパークラフト飛び出す鈴木みそ(笑)のオマケ付き!!





一家に一冊『あんたっちゃぶる』

好評発売中

# 聖竜伝説モンビット

公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集
定価620円(税込み)

## 冒険はこの本から始まる!

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。この冒険のために必要な、さまざまな情報を満載しているのがこの公式ガイドブックなのだっ!



既刊好評発売中

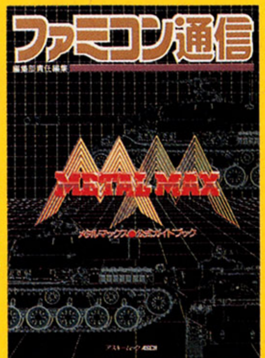
## メタルマックス公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集
定価520円(税込み)




## プール・オブ・レイディアンスのすべてがわかる本

ファミコン通信編集部責任編集
定価560円(税込み)




〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー




## ■炎に生命を吹き込む！ ウーム、このアイデア、なかなかイケそーではないの!?

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈鬼〉河童、天狗と並ぶ日本3大妖怪のひとつ。頭にはツノ、口にはキバがあり、皮膚の色が赤や青、黒などの鬼がいる。虎皮のフンドシを身につけて、武器として金棒を持つ。京都近辺の伝説では鬼は霊が悪霊化したものとされ、人を食い殺したりする悪者。しかし、ほかの地域の民話などでは、機嫌さえ取っておけば気のいい存在であるようだ。徳の高い坊主は苦手らしい。●おもなゲーム●『女神転生』、『桃太郎伝説』

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈河童〉日本全土に伝説が残る、もっとも有名な妖怪のひとつ。目は丸くて黄色く、口がとがっていて、頭の上には水を入れる皿があるのが特徴。両腕がつながっているため、片方の腕を引っ張ると両腕が抜けるとも言う。亀のような甲羅を持つものと、猿のように全身が毛で覆われたものがいる。相撲好きで、わざと負けてやれば喜ぶのだが、負かしてしまうとスネて悪さをすると言われる。●おもなゲーム●『桃太郎伝説』、『天外魔境』






チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-

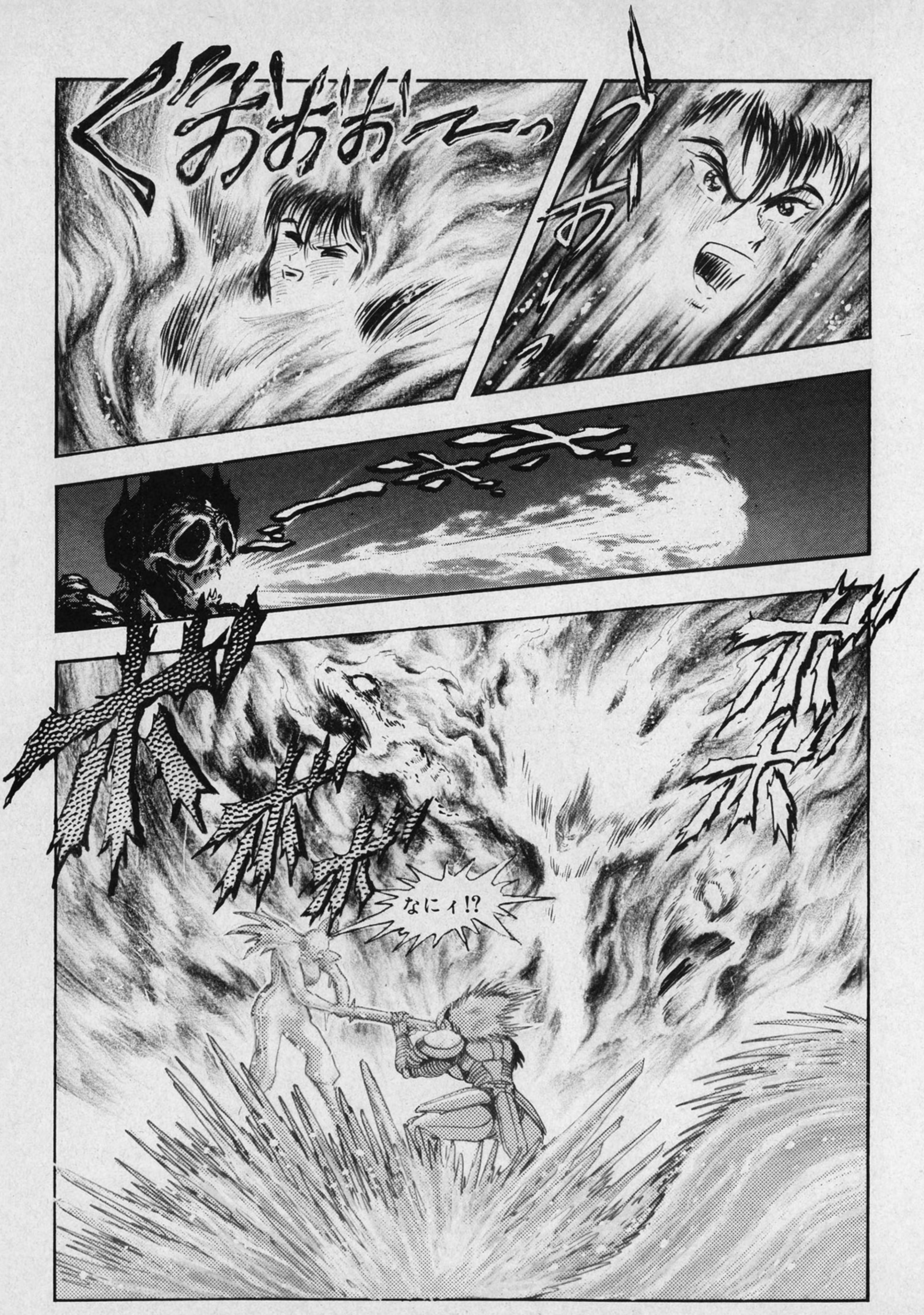


〈天狗〉 日本の代表的な妖怪。顔が赤く、鼻が異常に高い姿が一般的だが、これは大天狗と言われる。目が金色で口ばしと羽根を持つ烏(からす)天狗や、狼のような姿をした狗賓(ぐひん)といわれる天狗などもいる。いずれも山伏の服を着て、片歯の高ゲタを履き、羽根うちわを持っている。これは、山奥で厳しい修行をしている山伏のイメージが、天狗伝説と結びついたものだろう。●おもなゲーム●『暴れん坊天狗』、『新・鬼ヶ島』



〈天邪鬼（あまのじゃく）〉　『古事記』や『万葉集』にも登場する、日本でもっとも古い妖怪。小鬼の姿をしていて、人の心を読むことができるとされている。その人の心と反対のことを行ない、人を不愉快にして楽しむというひねくれ者。民話の『瓜子姫』では、お嫁に行こうとする姫を食い殺し、その生皮をかぶって姫になりすまそうとした。しかし、正体がバレて八つ裂きにされたと言う。●おもなゲーム●『ゲゲゲの鬼太郎』、『桃太郎伝説』






チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈のっぺらぼう〉普通の人間と同じ背格好だが、目も鼻も口もない男の妖怪。ずんべらぼうとも呼ばれる。こんな逸話がある。その昔ある男が夜道を歩いていると、どこからか見知らぬ男が現われて目の前に立ち止まった。

それはのっぺらぼうだった。男は驚いて友人の家へ逃げ込み、友人にその一部始終を話した。すると友人は「こんな顔だったかい」とのっぺらぼうになり、男はショック死したという。●おもなゲーム●『桃太郎伝説』

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈雪女〉雪の深い地方で語り継がれている妖怪。吹雪が去った後の満月の夜に、透き通るように白い着物を着た若い女の姿となって現われる。雪の上を滑るように移動し、その顔を見たもの、あるいは言葉をかわした者を凍死させる。また、子どもを抱いて現われることもあり、その子を抱かせようとする。もし、言われるままに子どもを抱くと、だんだん重くなり、身動きが取れなくなってしまうという。●おもなゲーム●『桃太郎伝説』





チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈猫股（ねこまた）〉10年以上も生きていた飼い猫が、尾先がふたつに分かれて2本足で歩くようになった妖怪。やがて話すようになり、てぬぐいをかぶって踊ったりもする。老婆に化けることもある。昔、福島県の猫魔ヶ岳にある沼には、釣り人を食い殺す猫股の夫婦がいた。ある武士が猫股の1匹を斬ったところ、翌日彼の妻が殺されてしまった。これはメス猫を殺されたオス猫の復しゅうだったという。●おもなゲーム●『女神転生』

チップコラム

ゲームの中の妖怪-日本編-



〈九尾の狐（きゅうびのきつね）〉玉藻前（たまものまえ）という女性に化けていたキツネ。全身が金色の毛に覆われ、尾は9つに分かれていた。かつて古代中国やインドで皇帝の妃になり、その権力で悪事の限りを尽くしていた。日本でも天皇に取り入ろうとするが、正体を見破られて、栃木県の那須で殺生石（せっしょうせき）という毒を発する石に姿を変えてしまった。

●おもなゲーム●『ゲゲゲの鬼太郎』、『天外魔境』、『女神転生』

ダイナミックプロではアシスタントを募集中。我こそはと思うキミは、カット数点と履歴書を送ってくれ。あて先は⬇編集部アニマード・アシスタント募集係




次号(9月27日発売)につづく!

# 忍者の国エブラーナ

FF新聞
発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111（大代表）
〈第10号〉
平成３年（1991年）10月４日発行

先週号で募集した、"キャラクター人気投票"の締切日が決定!!　当日消印有効。
締切は9月26日だぞ!!

## "忍術"誕生の秘密

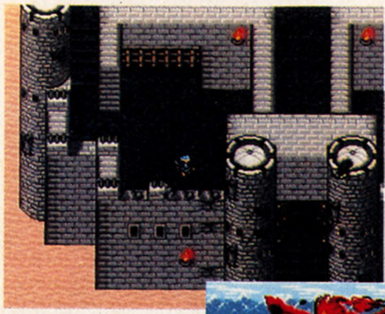
『FFⅣ』ではシリーズをとおして初めて忍術が登場する。今週は忍術の謎に迫るぞ。

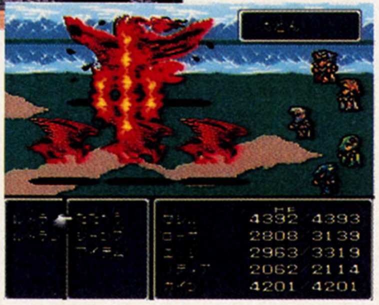
エブラーナ国（国章左下）の周辺海域は海流が激しい。そのため他国との船による交流ができず、長年、鎖国状態が続いていた。

忍術を最初に身につけたのは当時のエブラーナ王、ジェラルダイン。彼がどのようにして忍術を修得したかについては数々の伝説が残されている。ここではもっとも有力な説を紹介しよう。

約150年前、ジェラルダインがエブラーナ国の北にある山脈で道に迷ってしまった。山中を歩いていると、ひとりの男に出会ったという。遠い異国からやって来た男で、船が嵐に遭い難波し、エブラーナに流れついたのだった。交戦的なその男は見たこともない不思議な魔法を使い、ジェラルダインに戦いをいどんできた。一週間以上も続いた激闘の末、ジェラルダインは勝利したのである。男の持っていた道具袋を開けてみると、そこには"巻物"が入っていた。巻物には異国の魔法"忍術"について記るされてあり、ジェラルダインはこれをもとに、６つの忍術、かとん、すいとん、らいじん、けむりだま、かげしばり、ぶんしんを修得したといわれている。また、このとき異国の男が身につけていた武器、防具が、のちに"源氏"シリーズの武器、防具として世界へと伝わっていくことになるのである。

こうしてジェラルダインは忍術を身につけたが、術の秘密が外部に漏れるのを恐れ、異国の"巻物"をエブラーナ城内部の地下倉庫に封印してしまう。そして忍術の奥義をジェラルダイン一族の者にだけ伝授していくことにした。こうして忍術は、王家秘伝の技となり、確立されていったのである。






➡忍術"かとん"が決まった瞬間。知力エネルギーを高めて空気を加熱、発火させる。敵全体に対してダメージを与える術だ。

⬆エブラーナ城内部。ゴルベーザに襲われたため、現在は廃きょとなっている。エッジは両親のかたきをうつために戦う。



## エブラーナ王子は忍術の達人

エブラーナ国第一王子がエッジだ。"エッジ"というのは愛称で、本名は"エドワード・ジェラルダイン"という。国王にとってはひとり息子なので、王位継承権を持っているただひとりの人物である。同時に、現在忍術を修得しているのも彼だけだ。

忍術の原理は黒魔法と同様、知性を研ぎすませエネルギーを作り出すというものだ。ジェラルダイン王家の血を引く者だけが、代々忍術を伝授されるのだ。だが、たとえ伝授されたとはいえ、術を実戦で使えるまでに高めるのは容易ではない。生まれながらの素質はもちろん、厳しい習練が必要なのである。

その点、エッジはエブラーナ王族のなかでもまれに見る忍術の才能の持ち主だった。わずか10歳のころ、すでに忍術の基本"かとん"の術をマスターし、15歳にして一人前の忍者として認められた。さらに、まじめで情熱家の彼は毎日の習練を怠ることなく、26歳のいま、6種類の忍術すべてをきわめようとしている。

## ▼FFなんでも図鑑

### 手裏剣



⬅重量0.8キログラム。投げやすい手のひらサイズだ。空の敵に有効。

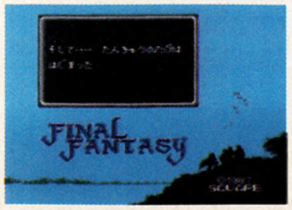
手裏剣を製造できる者は世界でひとりしかいない。エブラーナ忍者部隊専属のかじ屋である。彼の卓越した技術で作られた手裏剣は、長年の間、忍者たちの主力武器として使われてきた。しかし、エブラーナ城がルビカンテのモンスター軍団に襲われたとき、かじ屋も命を落としてしまったのだ。そのため、現在では手裏剣を所有する忍者の数も減ってきている。最近は、短剣などの武器を投げる者も出てきたが。

## FFプレーヤーズクエスチョン
### タイトルの由来の巻

**Q** 『ファイナルファンタジー』シリーズはなぜ"ファイナル"と名前がついているのに、４作も続いているんですか？　タイトルに偽りありってやつですか？

岐阜県　田中雅洋

**A** 直訳すると、"最後の幻想"になるけど、『FF』製作スタッフは"究極の寓話（ぐうわ）"という意味で考えているようだ。できる限りのアイデアを詰め込んだ究極のファンタジーストーリー、それが『FF』シリーズなのだ。つねに最高の作品をめざして作られているのだね。４つのシリーズにストーリーのつながりがないのも、ひとつの作品に全力投球してるからってわけなのだ。FFというゴロがいいので当初は『ファイティング・ファンタジー』という名前も候補に上がっていたらしい。でも、すでに使われていたので"ファイナル"に決定したそうだ。




➡なつかしの『FFⅠ』。"ファイナル"の始まりだ。

# 禁断の秘技!

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

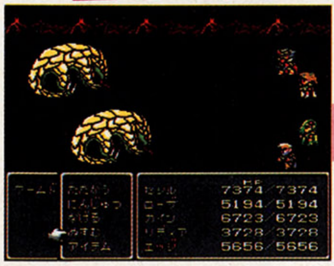
## SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

## 装備できないはずのアイテムを装備する

兵庫県　西村智弘（会員番号902949）

装備できる

盗むエッジ



⬆パーティーの中にエッジがいないと、話にならない。ひたすら盗みまくれ！

すぐにアイテム

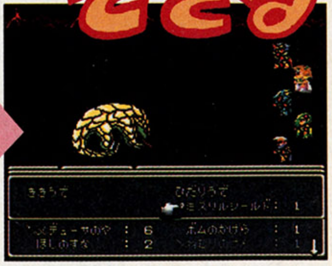


⬆装備させたいキャラクターのターンで、アイテムウインドーを開くのだ。

盗んだぞ



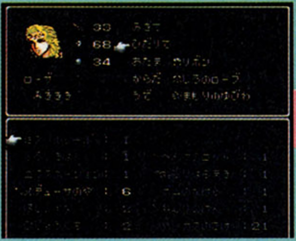
⬆アイテムウインドーの中に、盗んだアイテムが白く表示されていれば成功。



⬆これで、キャラクターの職業に関係なく、なんでも装備できてしまうのだ。

個性あるキャラクターが多数登場する『ＦＦⅣ』。装備できる武器や防具も、キャラクターによって違っているんだよね。ところが、装備できないはずのアイテムを誰でも装備することができる秘技が発見されたのだ。まず、戦闘中にエッジの〝ぬすむ〟コマンドを選ぼう。そしてエッジがアイテムを盗む前に、ほかのキャラクターのアイテムを見る。アイテムウインドーを開いた状態で、エッジがアイテムを盗めば成功だ。盗んだアイテムは、装備できるアイテム同様白くクッキリと表示されるので、戦闘中に装備してしまえばいい。ただし一度外すと、また装備できなくなってしまうので注意しよう。

### ローザがミスリルシールドを装備



⬆ローザは、盾を装備できないはず。



防御力アップ

⬆ミスリルシールドを装備したぞ!!

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

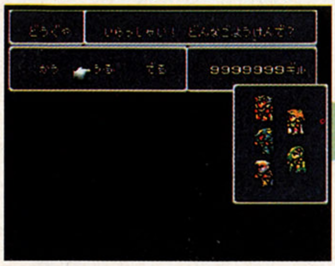
## SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

## お金が9999999ギルを突破！

埼玉県　志村範明（会員番号902950）

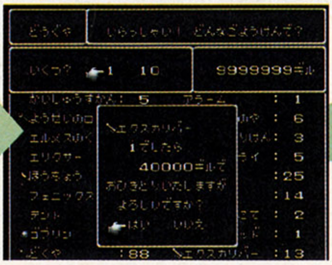
どんどん増えるぞ

9999999ギル



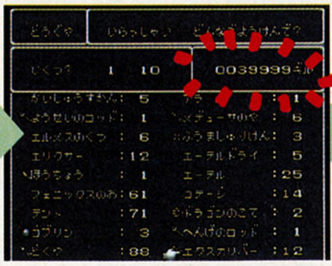
⬆上限の9999999ギル。と、思いきや。

高価なものを売る

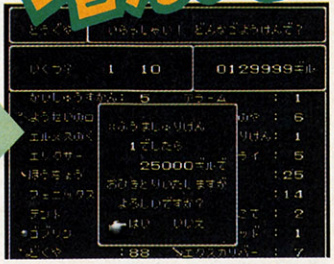


⬆もったいないけど売ってしまえ。

ほんとは10039999



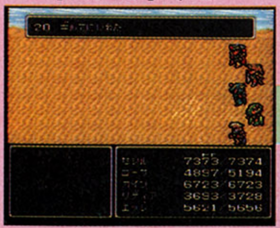
⬆表示できないけど、１千万ギル突破！



⬆使いきれないくらい増やせるのだ。

ただし

戦闘終了



⬆戦闘でお金を稼ぐと……？

減っちまった



⬆9999999ギルに戻ってしまう！

持ち金の上限は9999999ギルで、それ以上は稼いでもムダだと思っている人は多いんじゃないかな。じつは、もっともっと（１千万ギル以上）お金を貯めることができるのだ。やり方は、超簡単。とりあえず9999999ギル貯め、お店で高価なアイテムを売ろう。すると上限の9999999ギルを突き抜け、持ち金が１千万ギル以上になるのだ。１千万ギルを超えてからは、違うアイテムを売れば、いくらでも持ち金を増やすことができる。注意することは、戦闘をしないってこと。なぜなら、戦ってお金を稼ぐとまた9999999ギルに戻ってしまうのだ。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 850ガバス

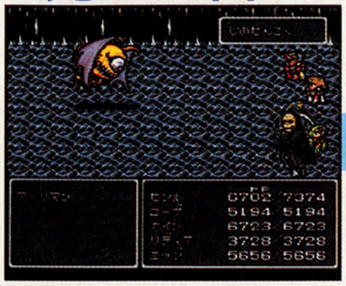
## SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

# 死の宣告に気がつかない!?

静岡県　和田綾一（会員番号902951）

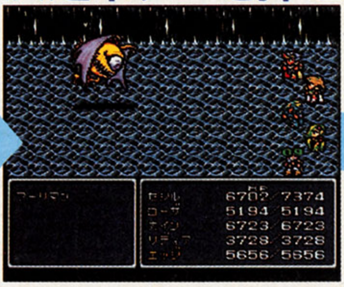
ヒットポイントが残っていても、カウントが00になると戦闘不能になってしまう死の宣告。このいやな攻撃を少しだけ回避する方法が見つかったぞ。死の宣告を受けたら、決定ボタンを押しっぱなしにしよう。すると、カウントが00になっても生きていることがあるのだ。セーブしてから試したほうがいいぞ。

### 死の宣告!!



⬆不気味な敵アーリマン。のんびりと戦っていると、死の宣告を受けてしまうぞ。死神はやめてくれ、死神は。

### 決定ボタンを押せ



⬆戦闘が終わるまで、決定ボタンを押しっぱなしにするのだ。操作ボタンを変更していなければ、Aボタンね。

### カウント00でも生きてる!



⬆カウント00でも生きているぞ。まれに、通常どおりカウントが00になると死んでしまうこともあるので、注意しよう。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

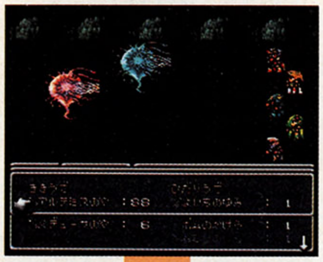
## SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

# 矢を大量に装備する

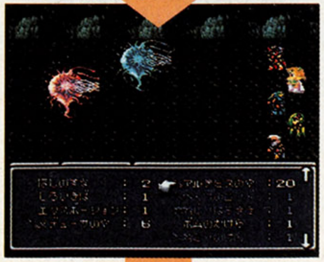
滋賀県　槙原義紀（会員番号902952）

非力な女性キャラクターでも装備できる弓系の武器。けっこう役に立つアイテムだけど、矢を大量に装備できないのが難点。そこで、矢をごっそり装備できる秘技の紹介だ。まず、矢を大量に買い、可能なかぎり整頓しておく。そして戦闘中に、合わせて100本以上になる矢の束をふたつまとめると表示がバグり、99本以上の束ができるのだ。

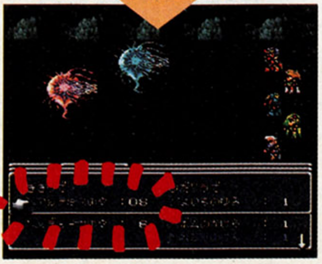
### 戦闘中



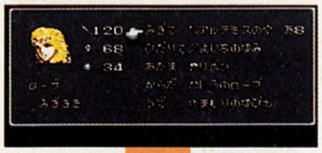
### 整頓すると

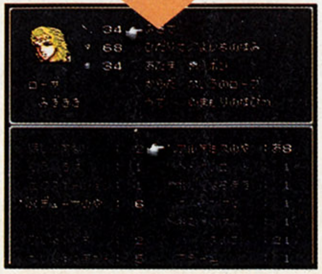


### 100以上に



### 装備を替えてもだいじょうぶ



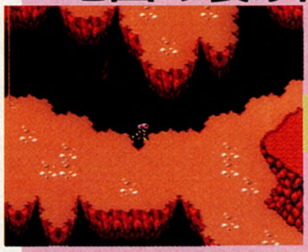


ファミ通 秘 情報局

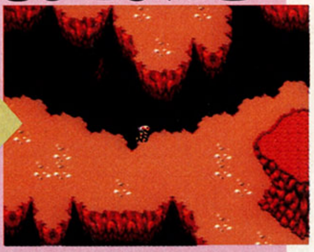
## SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

# 意外に通れるところ

### 地面の裂け目もひとまたぎ



⬆リアス式海岸（地理の教科書参照）のような地形でも、へーきへーき。



⬆くぼみを回避すると、敵にあう確立も高くなる。何よりメンドーだ。

### 近道できるぜ



⬆目の前に宝箱があるが、遠まわりしないとたどり着けそうにない。



⬆ところが！　暗黒の谷間もヒョイっとひとまたぎできるのだ。

プレーしていて気づいた人も多いと思うけど、画面では道が切れているように見えるところでも、意外とすんなり通ることができる場所があるのだ。代表的な例をふたつ紹介しておくので、今後の冒険に役立ててくれ。ダンジョン内で、行きたいんだけど行けそうにない場所や、遠まわりしないとたどり着けない場所へは、けっこう簡単に行けるようだ。たとえ完璧のつもりでも、取り残した宝箱がまだあるかもしれないぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

## SF スーパーR-TYPE アイレム
# ドカンとフルーパワーアップ
東京都　佐々木洋一　（会員番号902953）

### ポーズして



> コントローラーを
> R、右、下、Y、下、右、
> 下、左、右、下、右、右、
> a群の中からひとつ、
> b群の中からひとつ、
> の順で押す

### フルパワーアップ



プレー中ポーズをかけて以下のコマンドを入力すれば一気にフルパワーアップ！　a群の中からレーザーユニット、b群の中からパーツユニットを選択可能。武器アイテムの色と、スーパーファミコンのコントローラーのボタンの色が対応している。コマンドが覚えやすくなっているのだ。ただし、このコマンドはプレー中1回しか使えないぞ。

**a群　レーザーユニット**

| | |
|---|---|
| A | 対空レーザー |
| B | 対地レーザー |
| X | 反射レーザー |
| Y | スプリットレーザー |
| R | ショットガンレーザー |

**b群　パーツユニット**

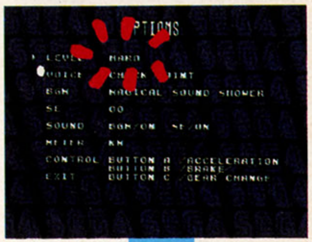
| | |
|---|---|
| A | 追撃ミサイルユニット |
| X | 対地ミサイルユニット |

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 850ガバス

## MD アウトラン セガ
# ハイパーでブッ飛ばせ！
宮崎県　荒木小百合　（会員番号902954）

アーケード小僧が待ちに待ってた『アウトラン』。家庭用ゲーム機ならではの利点は、そう、秘技が使えるってことだ!!　ありまっせ、ありまっせ。MD版『アウトラン』の秘技第1弾は、プロより速いハイパーレベルの走り方だ。やり方は、レベルをハード以上に設定してとにかく完走する。そして、オプション画面でレベルの項目を調べると、ハイパーが加わっているはずだ。ハイパーレベルの最高速度は、なんと時速345キロ！　もう、スピード狂にはタマランチ会長。

### HARD以上



### ゴールイン




### 最高速度は345km/h



### HYPER出現



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

## MD アウトラン セガ
# 簡単にエンディングを見る方法
東京都　和田秀雄　（会員番号821925）

とりあえず普通にプレーして6位以内に入賞しよう。あとは、ネームエントリーで〝ENDING〟と入力すればオーケーだ。本来なら5つのゴールすべてにゴールインしないと、エンディングを見ることはできない。ちなみに、エンディングは、コマンド入力の場合、通常にプレーした場合、ハイパーの場合で、別のパターンが用意されているぞ。

### 6位以内に入賞して



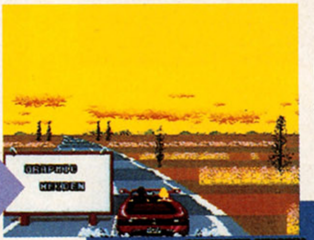

⬆6位以内に入賞さえすれば、完走でもリタイアもかまわない。

### ENDINGと入力すると




⬆〝ENDING〟と入力しよう。制限時間内に、正確に入力すること。

### やったぜエンディング



⬅まずは、スタッフスクロール。回想シーンっぽい感じ。

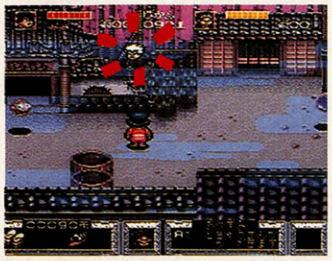



➡カングラッチュレイシャーン！　で終了。こっち向けよ。

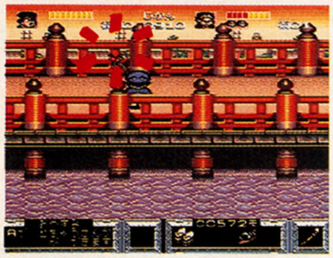
| おもちゃ券 1000円 | **SF** がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜 コナミ |
|---|---|
| ファミ通チケット 900ガバス | **隠れキャラで大もうけ** 兵庫県　畑 亮二　(会員番号902955) |

各ステージにひとつずつある隠れキャラの位置がわかったぜ。出現させる方法は、隠れキャラの出現位置を武器でたたけばオーケーだ。以下の写真を参考にしてくれい。ちなみに、どのキャラも、取ると100両になるってんだから、買いものがいっぱいできて嬉しいじゃあねーか。

**1面 ドラキュラ君**



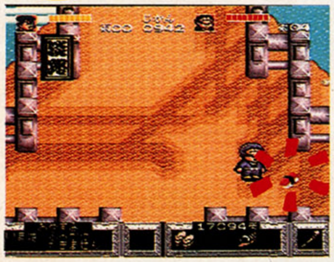
**2面 かんざし**



**3面 ナルト**



**4面 スシ**



**5面 ツインビー**



| おもちゃ券 1000円 | **PC** レーシング魂 アイレム |
|---|---|
| ファミ通チケット 750ガバス | **サウンドテストで踊ろう** 広島県　小川智久　(会員番号902956) |

タイトル画面でセレクトボタンを押すと、サウンドテスト画面になる。✚ボタンの上下で選曲、Ⅰボタンで演奏開始、Ⅱボタンでストップ、ランボタンでタイトル画面に戻る。踊ろう。

**セレクトボタンを押す**




**ノリノリだぜぇ!**

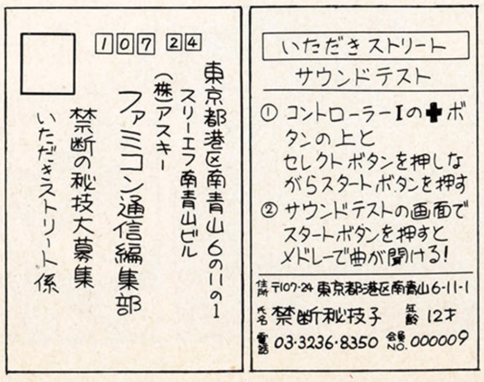






**禁断の秘技 大募集**

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(金ガバス)がもらえるぞ。さらにファミ通会員証もプレゼントだ!



■3人組、ひさびさの登場!


世田谷区 しあわせアイランド
キャー キャー
うおーーっ あっいあっいあっいっ
こらーっプールサイドを走るなーっ!
すててててて
おまえはいいお~ムジャキで。も一秋だお
あ、ころんだ
すてーん
週刊になってもずーっとレギュラーだと思ってたのに
玉吉ばっか出やがってなあ!
殺しちゃおうか。
しかも先週のマンガなんて、ソニックで遊んでるだけだったお!
なーにが本当のエンディングだっての。
んなの描いてるヒマあったら、オレ達つかってちゃんとソニックのマンガ描けってんだよな
まったくだお!
だから殺しちゃおうよ。
やっぱここは我々3人組で組合をつくってきっちり話つけるべきじゃないか?
あっそれいいかもしんない
いや、殺しましょう。
キミは3人組に入ってないの
とっぽーん
ちがうーっ!
ちがうぞキミ達それはちがう
やっと話に参加する気になったか
ファミ通は今、
しゅっ
誰も印刷所の話なぞしとらーん!
とにかく思い立ったが吉日!
玉吉んちに行くお!
ちなみにログインはギョーピー!
週刊 しあわせのかたち
115 桜玉吉
玉吉 んち
ごめーん!
し~ん
やけに静かだね
ばっくれやがったかな
お~い勝手に入…
ギぃ
うわ~っ!
かすかす~




■玉吉先生みずから悪役に!?

桜玉吉先生へおたよりを。あて先↓編集部しあわせのかたち係


君の持ち馬はオグリを超えられるか?!
めざせ!獲得賞金
¥1000000000
じゅうおくえん
の最強馬
名トレーナーが5人。持ち馬の能力をアップさせよう!
(本格的な馬主気分が味わえる。)
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは、任天堂の商標です。
9月20日
発売予定
大レースを勝ち抜くのは、すべて君の腕しだい!
(エキサイティングなホースレースが楽しめる。)
土日はお父さんに貸してあげよう。おこずかいがアップするかも?
(JRA競馬の本格的予想モード付き。)
NO.1
WINNERS HORSE
WINNERS HORSE
EXCITING HORSE RACING GAME
ウイナーズ・ホース
WINNER'S HORSE
定価4,000円(税込)
(バックアップメモリ付)
youling メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時
スタッフ募集
●TVゲームの画面データ作る人
●アニメシーンの原画、動画描く人
経験者に限る。お問い合わせは池田まで
03-3486-6588へダイヤルだ!



FAMICOM FAMILY
The Magic Candle
マジックキャンドル
'88全米ゲーム・オブ・ザ・イヤー RPG部門賞受賞作
キャンドルの炎が消える時
この世に破壊の嵐吹き荒れる
炎は邪心により揺らぎ
善なる心により輝きを増す
暗闇は封印せし魔神を
時の狭間から復活させる
キャンドルの炎を消してはならない
繁栄は炎とともにある
災いは暗闇とともに訪れる
ファミコン用ソフト
2月発売予定
価格未定
©SAMMY 1991
TM & ©1989 MINDCRAFT SOFTWARE, INC.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
Sammy サミー
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5F
TEL.03(3847)7571

## 受話器の向こうに本物の占い師。

# 占いHOUSE

なんたって、直接占い師さんが四柱推命で占ってくれます。
不透明な料金システムの解消で、
人生がパーッと明るくなりますョ!

ダイヤルQ²を使った新しい占いシステムがスタート。街角に行列することを考えたら、とってもお得で便利!! 迷いごとや悩みごとに早くさよならしてね。

東　京／0990-337060
名古屋／0990-340230

料金は通常の電話料金プラス300円(3分間)。
AM11:00〜PM11:00(年中無休)

## 偉大なる天文学者トレミーの世界。

# 電脳占科トレミー

欲しいデータにインプット。
今すぐわかる、あなたのラッキーチャンス。
おまかせ的中率のうれしい占いです。

東　京／0990-337065
名古屋／0990-300202
大　阪／0990-300901

料金は通常の電話料金プラス240円(3分間)。

# DIAL Q²

## ゲンキ、ゲンキのおもしろテレホン。

レベルクイズ JESUS 1,2,3 (ジーザス)
音あてクイズ きいてPON!
クイズ 女子高生WORD(ワード)にアタック
クイズ 知ってりゃ偉いってもんじゃない

東　京／0990-347065
名古屋／0990-300402
大　阪／0990-300905

料金は通常の電話料金プラス240円(3分間)。

## 耳から楽しむ人気ゲームの世界。

タイトーのベストセラー ダライアス
タイトーのRPG 爆笑! 人生劇場 I デブ編
ナツメのRPG カオスワールド

東　京／0990-307065
名古屋／0990-326202
大　阪／0990-300104

料金は通常の電話料金プラス240円(3分間)。

※「おもしろテレホン」と「人気ゲームの世界」の各番組は、番組によりまして15分から30分程度時間がかかります。なお、JESUS1、2、3は時間無制限です。

NTTのダイヤルQ²の実施エリアならどこからでもご利用いただけます。電話料金は地域によって異なりますのでNTTガイダンスにて必ずご確認下さい。

FREE TALK INC.　〒162 東京都新宿区喜久井町39 萩ビル2F



ありきたりがイヤな方々に贈る

# 究極のシミュレーションゲームを考える

“究極の××を考える”が、めでたくシリーズ化された。歓喜。第2弾となる今回のテーマはシミュレーションゲームなのだ。

## あんたの不満をみごと解消してみせよう

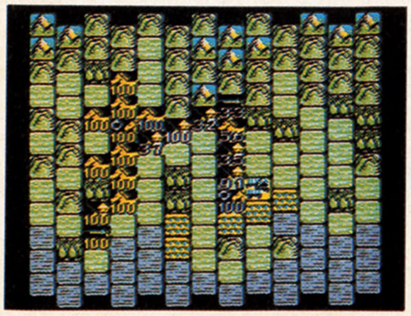
シミュレーションゲームというジャンルの定義は、意外とあいまいなものだ。戦争そのものをシミュレートしたものから、フライトシミュレーターのような、視覚的なシミュレーターまで、みんなシミュレーションゲームと呼ばれている。じゅっぱひとからげ、井のなかの蛙(違う)。それはさておき、今回のテーマはそんなシミュレーションゲームのなかの、いわゆるウォーシミュレーションに限定して究極の形を考えることにする。

このウォーシミュレーションゲームというものは、どうも似たようなものが多い。舞台や細かいシチュエーション、コンピューターの強さなど、そのゲームによって工夫されている部分はある。しかし、基本となるシステムは旧態依然。はっきり言ってしまえば、昔のままのシステムとあまり変わり映えしないものが多い。

これでは、シミュレーションゲームが嫌いな人は、一生シミュレーションゲーム嫌いのまま。シミュレーションゲーム野郎のなかにも、現行のありふれたシステムにゃそろそろ飽きたぜスティーブ、という人も少なくないはずだ。

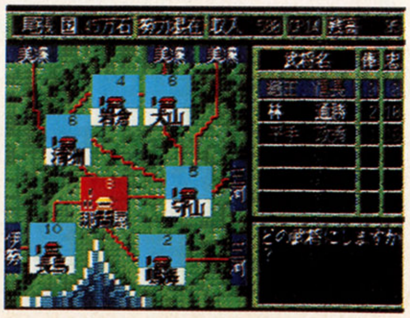
じゃあ、シミュレーションゲームが嫌いな人にも、好きな人にも、楽しめるシミュレーションゲームとはなにか。ずばり、いままでのシステムを捨てた、新しい要素を取り入れたゲームであることは間違いない。いままでの常識を打ち破ったシミュレーションゲームによって、世界50億人の興味はシミュレーションゲームへと向けられるようになるだろう。では、このニュータイプウォーシミュレーションゲーム(長い)実現のための、さまざまな具体案を紹介しよう。

### 信長の野望



⬅言わずと知れたシミュレーションの老舗的存在のゲーム。固定ファンが多いことでも有名だ。ガッチリ。

### 天下統一



⬅パソコンユーザーの間では『信長』シリーズの対極とされているゲーム。同じく固定ファン多し。ガッチリ。

### アドバンスド大戦略

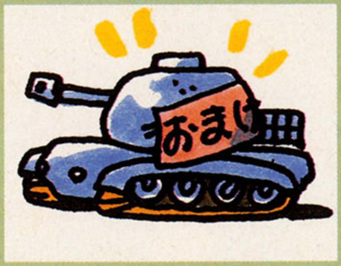


⬅兵器の数、シナリオのリアルさなど、すべての面において前作を上回るパワーを持つゲームだ。イカス。

# 究極のシミュレーションゲームを考えるためにはまず

ゲームの内容も大切だが、その前にちょっと待て。究極のシミュレーションゲームたるもの、カセットやマニュアルにまで気を使っていなくてはならない。テレビに映し出されるゲーム画面だけではフォローできない、いままでに体験したこともないようなアイデアを盛り込むにはうってつけの材料になるはずだ。

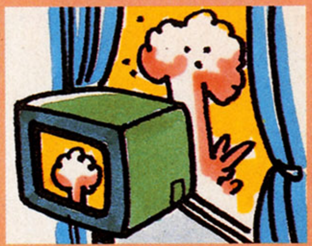
## ゲームを買うと戦車がついてくる



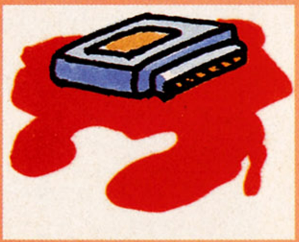

おまけの戦車を見て、触って、撃って、家の一軒でも破壊すれば、ゲームをプレーしたときの感情移入のしかたが違ってくるというもの。定価9800円(税込)程度で戦車をつけるのが難しいというのならば、ありきたりなところで迫撃砲がついてくるのでも許可しよう。これなら安くすむが危険だ。笑えん。

## ゲームで起こったことが現実になる

ゲームと現実の世界が連動。ヘタをすれば自分の命が危なくなるだけに、気合を入れたプレーが楽しめるはずだ。やり直しがきかないのが、唯一にして最大の欠点。



## カセットから血が出る



ゲームの世界とはいえ、1回の攻撃で何十人、何百人という兵士が尊い命を失っている。彼らの流した血が、カセットからにじみ出してくるというリアルなシステムだ。ちょっと気持ち悪いが、戦争とは残虐性があることを自覚しながらプレーできるぞ。洒落にならん。

**前人未踏**

## 戦死者の亡霊がとりついている



戦場でむなしく散っていった兵士たちの魂が、成仏することなくカセットにとりついているのだ。そんな亡霊たちに恐れおののいている場合ではない。真の指揮官たるもの、彼らの悲しさをバネにして明日の勝利をものにするのだ。行け。

## 説明書が古代サンスクリット語

「シミュレーションゲームはマニュアルを読むのがめんどくさい」なんておなげきの貴兄に朗報。いくら読みたくても、読めないマニュアルの登場だ。読めないんだから、読む必要はなし。ひと安心。



## クリアーするまでカセットが抜けない

シミュレーションゲームは、クリアーするまでに時間がかかる。それでついつい、ほかのゲームに目移りしてしまうことが多い。そんな弱い心に負けないよう、クリアーするまで本体からカセットが抜けない。強制的にゲームに集中できる親切設計なのだ。いやがおうでも、途中で投げ出すことがなくなるはずだ。



**爆裂一家**

## 説明書が別売り全10巻



「マニュアルの内容がわかりにくい」なんて方にはぜひこれを。手取り足取り、電源の入れかたから必勝法まで解説したマニュアルが、1冊12800円、全10冊の別売りで用意されているのだ。

## 説明書がジグソーパズル

ひと粒で2度おいしいとはまさにこのこと。ゲームをプレーする前に、ジグソーパズルが楽しめてしまうのだ。しかも、組み立てるときに穴の開くほどじっくりと見つめるので、組み立て終わったときにはマニュアルの内容がすっかり頭のなかに入っているという寸法だ。これならマニュアル嫌いのあなたにもピッタリ。一石三鳥。

**常識逸脱**

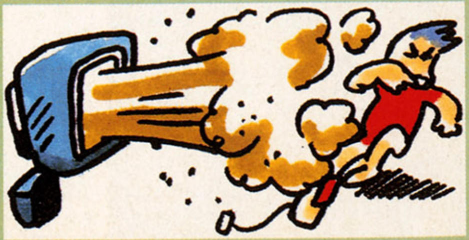
## プレーすると洗脳される

これほど感情移入できるゲームが、かつて存在しただろうか。カセットから流れる怪電波によって、プレーヤーは指揮官になりきれるのだ。日常生活に支障をきたすこともあるが、そこはそれ。ゲームが楽しめるのであるからよいではないか。



## 爆風が飛んでくる

危機感に勝るリアルさはない。仲間の痛みを知ってこそ、本当の戦闘が味わえるというものだ。このゲームでは、味方の部隊が爆破されると、モニターから爆風が飛んでくるしくみになっている。一瞬たりとも気を抜けない、リアルな戦闘が楽しめるぞ。



# ありきたりの固定観念を拭い去ることから始めるべし

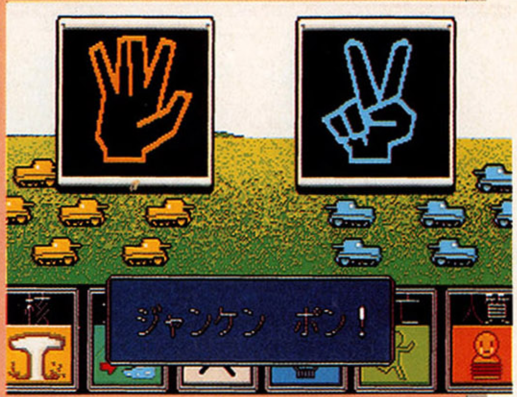
確かにカセットやマニュアルに気を使うことも大切だけど、問題はやはりゲームの内容だ。言っていることに多少矛盾もあろうが、気にするな。下のアイデアに目を通せ。どれもこれも、いままでにありえなかったものばかりではないか。ああ、なんとすばらしい。大いなる自画自賛ではあるが、気にせず下のアイデアを凝視せよ。

## マップが無限の荒野

マップの広さが、数値で表わされる時代はもう終わった。これからの時代は"無限"が主流になる。逃げるほうはどこまでも逃げ、追うほうは地の果てまで追う。オニごっことしての楽しさも味わえるぞ。

## 戦闘がジャンケン

殺伐とした戦闘がどうも性に合わないという人にピッタリ。一列に並んで平均台を渡り、敵とぶつかったところでジャンケン。ジャンケンで負けた人は列の一番後ろに走っていく。早く平均台の端までたどり着いたほうが勝ちという懐かしいルール。幼いころの日々を思い出して涙するもよし。




## プレーヤーは生涯一足軽

味方に指示を出すなどもってのほか。プレーヤーはひとりの兵隊にすぎないのだ。上官からの命令を正確に実行し、戦果をあげれば少しずつ位が上がっていくシステム。もちろん死んだらゲームオーバーだ。前線に配置されたときは、敵の弾に当たらないよう神に祈れ。

## 兵士ひとりひとりに家族がいる

身内の兵士が戦死したときの、家族の悲しみをも描くゲーム。上官であるプレーヤーは、家族に怨まれる可能性大。家族からの仕打ちをどうかわすかがポイントだ。

## 無味乾燥

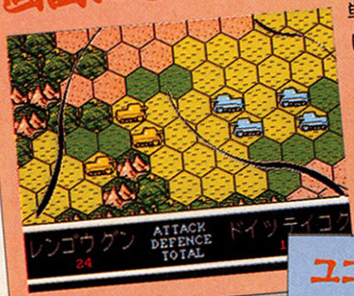
## プレーヤーのターンがこない

なぜ敵と味方が、順番に命令を出さなければならないのか。必然性はどこにもない。湾岸戦争にフセインのターンがあったか。運と戦力がなければ、なすすべもなく散るのも現実である。

## シナリオ数が10万

CD-ROM1000枚組み。地球創世となるビッグバンから現代までに起こった獲物の取り合い、酔っ払いのケンカ、世界大戦にいたるまで、ありとあらゆる争いごとがシミュレートされている。このゲームのすごいところは、すべて実名だということ。もちろん、キミが幼いころよくやってた兄弟ゲンカなんてのも、実名で赤裸々に収録されているぞ。

## 画面に毛が映っている




単調になりがちなゲーム画面にアクセントを加えるため、ウニョウニョと動く毛が映し出されている。しかも拡大、縮小、回転機能がフルに使われているのだ。プレーヤーのお好みでモザイクもかけられるが興奮は禁物。

## 快感増大

## 時間の経過が現実と同じスピード

ゲームのなかの1日は、現実の1日と同じ長さ。これぞリアル。戦闘中に居眠りなんてしたら、奇襲をくらってしまうぞ。また、戦国時代のシミュレーションゲームで全国を統一するには、最低でも親子三代を通してプレーしなければならないのだ。



## ユニットが1種類

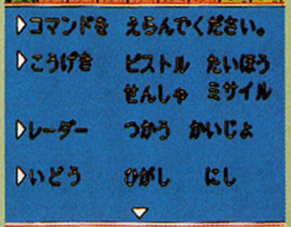
ユニットが1種類しかないから、生産するときに迷う必要なし。ユニットどうしの攻撃の効果も1種類しかないから覚えやすくてよい。ゲームの進行がスムーズになるぞ。

## コンピューターが3日間考え続ける

ゲームを始めると、どうもハマってしまいがち。ほかのことが手につかないなんてことはよくある。でもこのゲームなら大丈夫。コンピューターが考えている3日間は、好きなことができるぞ。これで安心してプレーできる。

## コマンドが100万個

考えうるコマンドをすべて網羅。寝る、メシを食う、銃を研く、屁をする、石につまずく、ツバを吐く、お洒落小鉢など、いままで実行したくてもできなかったコマンドを多数用意。もちろんコマンド実行後は、その結果がパラメーターに影響してくる。たとえば、屁をすれば体内の血行がよくなり、移動速度が若干上がるといったぐあい。各コマンドごとの実行結果を発見するという楽しみも増えたのだ。




## 波瀾万丈

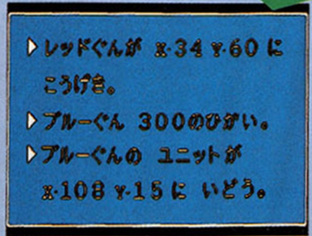
## ユニットが指示どおり動かない

各ユニットにはそれぞれの考え方がある。プレーヤーの言うことばかり聞いちゃいられねえってわけだ。それが人間ってもの。

## ユニットが各軍にひとつずつしかない

敵も味方もユニットがたくさんあるから、勝負が決まるまでに時間がかかるのだ。忙しいあなたには、初めから1対1の勝負で決着がつくこのゲームを。3分でゲームが終わるぞ。

## グラフィックがない




コンピューターの画面に映される映像は、しょせんドットの集まりでしかない。本当に頼れるものはおのれの想像力。文字を見て、実際に起こっているであろう場面を想像せよ。押しつけでない、自分だけの世界を繰り広げることができるぞ。

## 勝ったかどうかよくわからない

実際の戦闘では、敵にあとどのくらいの部隊が残っているのかということが、容易にわかるものではない。勝利宣言は慎重に行なえ。

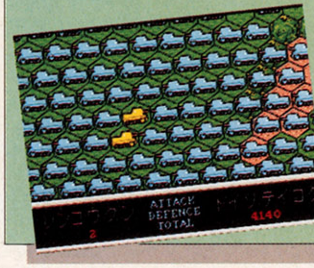
# 究極のシミュレーションゲームを考えるためにつぎに

## 臥薪嘗胆

いままでにないシミュレーションゲームのアイデアはまだまだ続く。これを読んでどうしてもプレーしたくなっちゃった人は、自作などするとよいかもしれぬ。

### 敵が無限

敵がウジ虫のようにわいてくる。いくらやっつけても、怒濤のごとく押し寄せてくるから一生ゲームが終わらないぞ。死ぬまでプレーできる喜びをかみしめろ。

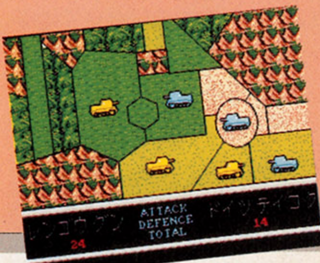



### 同盟国が後進国

同盟国がいるにはいるが、兵器の生産どころか農耕さえも行なわれていない状況。戦闘の前にまず、同盟国の発展に手を貸してあげなければならないのだ。

### ヘックスの大きさがマチマチ

ヘックスはなぜか、規則正しくきちんと並んでいる。乱雑なヘックスがあってもいいじゃないか。ただそれだけの発想。




### だれも信用できない

戦争が起こっているときには、たとえ味方といえども信用することはできない。いついかなるときに、どの部下が裏切るかわかったものではないのだ。運が悪けりゃ、全員寝返るなんてこともあるから、十分な注意が必要だ。

### プレーヤーが中立国

プレーヤーは戦争に加わらない中立国を担当する。まわりの国国で起こっている戦闘にいっさい手出しをせずに、見守っているゲームなのだ。

### 動けない

部隊の移動は、シミュレーションゲームの楽しみのひとつ。でもめんどくさいってのも事実ではある。初心者でも、手軽に楽しめるシミュレーションゲームとして、移動の要素を排除してみた。移動がないからマップもいらない。より多くの戦闘が盛り込めるというメリットが生まれたのだ。バンザイ。

### 核爆弾しか使えない

このゲームの世界に存在する兵器は核爆弾のみ。敵よりも早く、発射スイッチを押したほうが勝利を収める。しかし、核使用に対する全世界からのクレームを処理するのに、四苦八苦することになるぞ。

### ユニットがヘックスよりデカイ

ユニットがヘックスよりも小さいというのは、だれが決めたことなのか。そもそも歩兵と戦闘機、戦艦などが同じ大きさのヘックスに存在するということ自体がおかしな話だ。このゲームはリアルさを尊重し、大きなユニットは大きく表示。ヘックスからはみ出していようが関係あるまい。




### ストーリーが決まってる

どうなるか先の読めないところがシミュレーションゲームの楽しさでもあるが、逆をついたのがこれ。各部隊の動きから攻撃方法、勝利の行方までこと細かにストーリーが決定されている。意表をついたゲームだ。

### 敵が自滅する

戦闘は前半戦が勝負である。後半、形勢が有利になってくると、どうしてもダレたプレーをしがち。そこで考え出されたのが敵の自爆。勝負が見えたと思いきや、あっという間に自爆が完了。戦いがスピーディーだ。

### 敵がいない

なぜ恨んでもいない敵と戦わなければならないのだろうか。いっそのこと敵がいなければ、そんな悩みもふっとぶぞ。なにもしなくても、君は世界の王者だっ。ほしいがままだ。なんというゴールデンラッキー。

## 喧々囂々

### 敵がAIを搭載

プレーヤーのクセまでも読むAIを搭載。同じ作戦は2度と通用しないのだ。おとりに見せかけた部隊が、じつは本隊だったなんていう奇抜な作戦が功を奏するぞ。しかしそれも2度は通用せぬ。

### プレーヤーがヘックス

プレーヤーが軍隊を率いている必要はどこにもない。ひっそりとたたずむ、地形の一部になってもいいじゃないか。コンピューターの操るユニットがキミのヘックス上を通るときに、平地から湿地帯へといきなり地形を変えてビックリさせるなんていう、ひそかな楽しみ方ができるのだ。



### 敵が死なない

プレーヤーとコンピューターが、対等な立場でばかり戦っていてはおもしろくない。どんな兵器をも跳ね返す無敵の人造人間が相手というのもイカス。イカスけどただそれだけ。クリアーできないから一生涯プレーせよ。

## 継続不能

### 国家機密が隠されている

ゲームのなかに某国の国家機密が隠されている。それがクリアーのカギとなるのだが、それがほんとにほんとの国家機密だからちょっとヤバイ。運よく(悪く)それを見つけた人は、絶対に他言無用。見つけたことがバレると、命の保証はできないぞ。命をかけたスリルが味わえる。ちょっとステキ。

### 敵と味方の区別がつかない

敵と味方のユニットの色がみんな同じ。両軍入り乱れての戦闘が繰り広げられるぞ。かたっぱしから命令を下していると、こちらの作戦が敵にバレてしまうという危険性が出てくる。まずは敵味方の判別方法を見つけ出すことから始めよう。合い言葉を使うという手が有効だが、それが敵に知られてしまうのも時間の問題。さまざまな工夫を凝らせ。



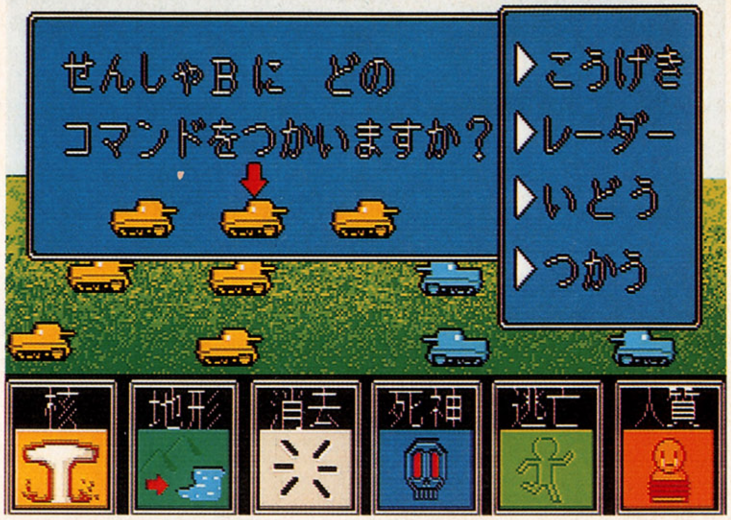

### 武器がない

武器がないといってもガッカリすることはない。血の通わない武器など、弾がなくなればただの鉄クズ。人間が最後に頼れるのは己れの肉体のみだ。その肉体を駆使して、敵を蹴散らせ。肉体だけなら金もかからないから、好きなだけ使え。

# アドバンスド信長の統一

新要素を取り入れまくったシミュレーションゲームが、この『アドバンスド信長の統一』だ。しかーし、このゲームには重大な欠陥がひとつだけある。タイトルだ。あまりにも聞いたことがあるようなものばかりの集合体である。これはいかん。

| 機種未定 | シミュレーションゲーム | バックアップ カートリッジ |
|---|---|---|
| | メーカー未定 発売日未定 価格未定 | 容量未定 |




## 新要素を随所に取り入れた画期的シミュレーションだ!!

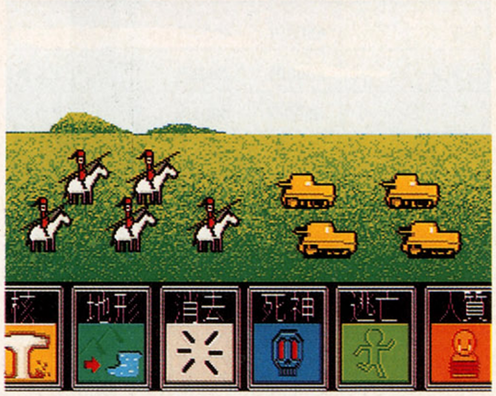
『アドバンスド信長の統一』は、いままでのシミュレーションゲームに抱いていた不満を吹き飛ばすようなゲームに仕上がっている。

大きな特徴はふたつ。

ひとつ目は、リアルさを追究しまくっているということ。コマンドによる命令は、部隊単位でなく、兵士ひとりひとりに出すシステムを採用している。同じ部隊のなかでも、それぞれの兵士が違う行動をとれるようになったのだ。作戦の幅がグーンと広がったというわけだね。たとえば、1部隊10人の歩兵のうち、3人をおとりにして敵の目の前に飛び出させる。敵がその3人に気をとられている間に、残りの7人で敵を壊滅させる、なんていうこともできるのだ。戦闘シーンのグラフィックは、もちろん画像取り込み。生死を賭けたナマの迫力が味わえるぞ。

ふたつ目は、新しさを追究しまくっているということ。その最たるものは、ボードゲームとのドッキング。ヘックスに止まると、そのヘックスを買いとることができるのだ。買いとったヘックスに敵が止まると、ヘックス上に書かれた金額をもらうことができる。同じ色のヘックスを買い占めれば、もらえる金額がドーンと増えるぞ。

### 時代設定が入り乱れている

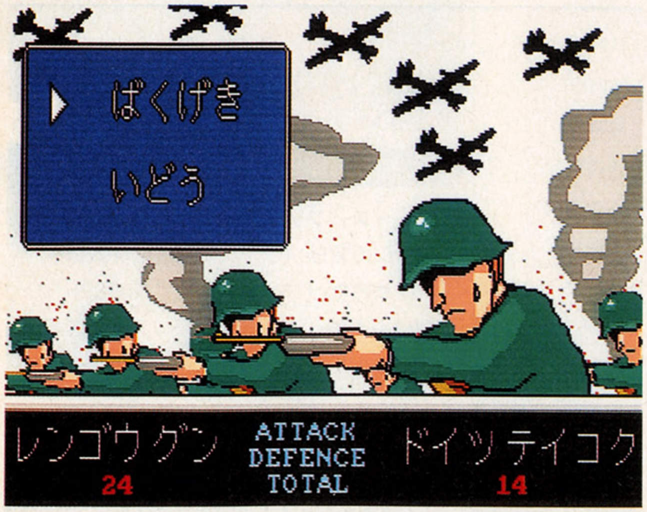



⬅時代を超えたスペクタクル。戦国時代の武将と現代兵器の激突が楽しめるのだ。戦国武将を担当するとマゾヒズムな気分が味わえる。

### ボードゲームの要素が入っている




➡ボードゲームの要素を取り入れ、ヘックスの買いつけができるのだ。買いつけたヘックスに敵が止まると、お金をもらうことができるぞ。




⬅究極のリアルさを求め、戦闘シーンのグラフィックはすべて画像取り込み。爆風で吹き飛ぶ兵士なんていう映像は迫力満点だが、シャレにならないものもある。

### またもメーカーさん募集

こんな画期的なアイデアを盛り込んだニュータイプシミュレーションゲーム(長い)を作ってみたい、というメーカーさんを募集しているぞ。前回紹介した「究極のRPG」のときには、はずかしくて応募できなかったというメーカーさんも、今回は勇気を振り絞ってドシドシ応募しちゃってちょうだい。電話での問い合わせも受けつけてます。

●あて先●
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部『A.N.N.T.』係

## このシリーズはまだまだ続くぜーーっ!!!?

# Pick Up
## Shopping Information

今週の調査協力店
**ヨドバシカメラ**

## ディスカウントショップ最新価格データ

| 機種 | ソフト名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| ファミコン | クライシスフォース | 6000円 | 4077円 |
| ファミコン | ロイヤルブラッド | 9800円 | 6660円 |
| ファミコン | メタルスレイダー・グローリー | 8900円 | 6048円 |
| ファミコン | ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ! | 8200円 | 5572円 |
| ファミコン | くにおくんの時代劇だよ全員集合! | 6500円 | 4417円 |
| ファミコン | ファミリーサーキット'91 | 7800円 | 5300円 |
| ファミコン | ドクターマリオ | 4900円[込] | 3430円[込] |
| ファミコン | ファイナルファンタジーⅢ | 8400円 | 2893円 |
| ファミコン | 女神転生Ⅱ | 7800円 | 5572円 |
| ファミコン | ドラゴンクエストⅣ | 8500円 | 4009円 |
| スーパーファミコン | ファイナルファンタジーⅣ | 8800円 | 7262円 |
| スーパーファミコン | エリア88 | 8500円 | 6601円 |
| スーパーファミコン | がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～ | 8800円[込] | 7000円[込] |
| スーパーファミコン | スーパーR-TYPE | 8500円 | 6601円 |
| スーパーファミコン | スーパーウルトラベースボール | 8800円 | 4834円 |
| スーパーファミコン | スーパーマリオワールド | 8000円[込] | 6350円[込] |
| スーパーファミコン | F-ZERO | 7000円[込] | 4900円[込] |
| スーパーファミコン | ファイナルファイト | 8500円 | 6456円 |
| スーパーファミコン | シムシティー | 8000円[込] | 6400円[込] |
| スーパーファミコン | バトルドッジボール | 9600円 | 7456円 |
| PCエンジン | ファイヤープロレスリング2ndBOUT | 6900円 | 4689円 |
| PCエンジン | 聖竜伝説モンビット | 6800円 | 4621円 |
| PCエンジン | パワーゲイト | 6200円 | 4213円 |
| PCエンジン | ヴァリスⅣ | 6780円 | 4621円 |
| PCエンジン | BURAI 八玉の勇士伝説 | 7200円 | 4601円 |
| PCエンジン | F1サーカス'91 | 5900円 | 4689円 |
| PCエンジン | プロ野球ワールドスタジアム'91 | 5800円 | 3941円 |
| PCエンジン | パチ夫くん 幻の伝説(電動ハンドル付 | 12800円 | 8640円 |
| PCエンジン | イースⅢ | 7200円 | 1922円 |
| PCエンジン | モトローダーⅡ | 6500円 | 4417円 |
| メガドライブ | プロ野球 スーパーリーグ'91 | 6800円 | 4621円 |
| メガドライブ | ポピュラス | 6000円 | 4077円 |
| メガドライブ | アウトラン | 7000円 | 4757円 |
| メガドライブ | ベアナックル | 5000円 | 4077円 |
| メガドライブ | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 6000円 | 4077円 |
| メガドライブ | エイリアンストーム | 6000円 | 4077円 |
| メガドライブ | アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～ | 8700円 | 5912円 |
| メガドライブ | シャイニング&ザ・ダクネス | 8700円 | 5912円 |
| メガドライブ | アイラブミッキーマウス 不思議のお城大冒険 | 4800円 | 3262円 |
| メガドライブ | マスター・オブ・モンスターズ | 7800円 | 5300円 |

| 機種 | ソフト名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| ゲームボーイ | ネメシスⅡ | 3800円[込] | 2580円[込] |
| ゲームボーイ | プロ野球スタジアム'91 | 4200円[込] | 2940円[込] |
| ゲームボーイ | 聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝- | 4800円[込] | 3840円[込] |
| ゲームボーイ | ロックマンワールド | 3500円[込] | 2370円[込] |
| ゲームボーイ | スーパーマリオランド | 2600円[込 | 1760円[込] |
| ゲームボーイ | ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦! | 3400円[込] | 2380円[込] |
| ゲームボーイ | 魔界塔士Sa・Ga | 3500円[込] | 2480円[込] |
| ゲームボーイ | Sa・Ga2 秘宝伝説 | 4800円[込] | 1980円[込] |
| ゲームボーイ | ゲームボーイウォーズ | 3500円[込] | 2400円[込] |
| ゲームボーイ | ジャングルウォーズ | 4800円[込] | 3360円[込] |
| ゲームギア | ラスタンサーガ | 4500円 | 3109円 |
| ゲームギア | アウトラン | 3500円 | 2378円 |
| ゲームギア | エターナルレジェンド 永遠の伝説 | 4500円 | 3109円 |
| ゲームギア | グリフォン | 3800円 | 2582円 |
| ゲームギア | ワギャンランド | 4000円 | 2718円 |
| ゲームギア | ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～ | 3900円 | 2650円 |
| ゲームギア | ギアスタジアム | 3500円 | 2135円 |
| ゲームギア | サイキックワールド | 3500円 | 2378円 |
| ゲームギア | タイトーチェイスH.Q. | 3800円 | 2582円 |
| ゲームギア | がんばれゴルビー! | 3500円 | 2378円 |

| ハード名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| スーパーファミコン本体 | 25000円[込] | 22000円[込] |
| スーパーファミコン用ステレオAVケーブル | 1545円[込] | 1200円[込] |
| ツインファミコン本体 | 32000円 | 21359円 |
| ファミコン本体 | 14800円 | 9029円 |
| PCエンジンCGⅡ本体 | 19800円 | 15242円 |
| PCエンジン CD-ROMシステム | 57300円 | 28932円 |
| メガドライブ本体 | 21000円 | 11359円 |
| ゲームボーイ本体 | 12500円[込] | 8700円[込] |
| ゲームボーイ用通信ケーブル | 1500円[込] | 1200円[込] |
| PCエンジンGT本体 | 44800円 | 33689円 |
| PCエンジンGT用テレビチューナー | 14800円 | 11456円 |
| ゲームギア本体 | 19800円 | 13300円 |
| ゲームギア用テレビチューナー | 12800円 | 9941円 |
| ゲームセレクタ | 9500円 | 7378円 |
| JB KING | 8900円 | 7378円 |
| PCエンジン用天の声Ⅱ | 2600円 | 2019円 |
| アベニューパッド3 | 2980円 | 2300円 |
| PCブラスター | 2880円 | 1941円 |
| メガブラスター | 2480円 | 1922円 |

## 最新再出荷情報

| 発売日 | ソフト名 |
|---|---|
| **ファミコン** | |
| 9月中旬 | ○ファミリーテニス 3900円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ファミリーマージャンⅡ 上海への道 4900円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ファミリージョッキー 3900円<ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ナムコクラシック 5900円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ファミリーサーキット'91 7800円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○パックマン 4500円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○マッピー 4500円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ディグダグ 4500円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ギャラクシアン 4500円 <ナムコ> |
| 9月中旬 | ○ギャラガ 4500円 <ナムコ> |
| 10月4日 | ○ロードランナー 4500円 <ハドソン> |
| **スーパーファミコン** | |
| 10月19日 | ○ウルトラマン 7800円 <バンダイ> |
| 10月25日 | ○ファイナルファンタジーⅣ 8800円 <スクウェア> |
| 11月 | ○バトルドッジボール 9600円 <バンプレスト> |
| **PCエンジン** | |
| 9月27日 | ○BURAI 八玉の勇士伝説 7200円 <リバーヒルソフト> |

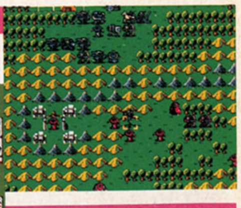
## 今週のお買い得情報

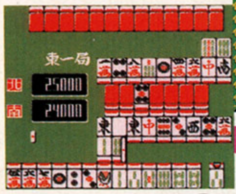


ヨドバシカメラ
新宿西口店 青井さん

今週もお買い得なソフトを数多く取りそろえております。そのなかでも、とくにファミコン用のソフトがおススメ。『ファイアーエムブレム』と『ファミリー麻雀Ⅲマージャン天国』がともに2893円とお求めやすい値段です。

ファイアーエムブレム
ファミコン
任天堂 2893円





ファミリー麻雀Ⅲマージャン天国
ファミコン
ナムコ 2893円

### そのほかの超お買い得ソフト

- ○クォース(ファミコン) 1844円
- ○ムサシの冒険(ファミコン) 1922円
- ○マルサの女(ファミコン) 1456円
- ○アクトレイザー(スーパーファミコン) 2900円[込]
- ○パワーイレブン(PCエンジン) 2893円
- ○ブロディア(PCエンジン) 951円
- ○BE BALL(PCエンジン) 951円
- ○ガイアレス(メガドライブ) 2893円
- ○ファンタシースターⅢ(メガドライブ) 1796円
- ○大戦略(ゲームボーイ) 2980円[込]
- ○ムサシロード(ゲームボーイ) 1980円[込]

※最新再出荷情報は、全国の小売店に出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

★9月11日調べ




# 新着ゲーム通信



© LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

## SF スーパーファミコン 高橋名人の大冒険島

アクション　カートリッジ

ハドソン '92年1月発売 価格未定 8メガ

あの『高橋名人の冒険島』シリーズが、スーパーファミコン版になって帰ってきた。今回の高橋名人は、石にされてしまった恋人を助けるために冒険に旅立つ。前作までと同じように、走る、飛ぶ、投げる、泳ぐなどのしぐさや表情がとってもコミカルな、楽しいアクションゲームに仕上がっているぞ。

高橋名人の攻撃方法は、石斧とブーメラン。ただし、初めはなんの武器も持っていないから注意が必要。ステージ途中に落ちている石斧やブーメランのアイテムを取ったときに、それぞれの武器を使えるようになるのだ。また、同じアイテムを続けてふたつ取れば2連射に、3つ取れば3連射に、4つ取れば武器が火の玉に、というぐあいに少しずつパワーアップしていくことも可能だぞ。

アイテムには、おなじみのスケートボードに加えて、トロッコも登場。高速で移動することができるぞ。うまく乗りこなして、スイスイッとステージクリアーしてしまおう。

### この表情がいやはやなんともたまらんち




⬆ここは上へ上へと上ぼるステージ。




⬆大きな岩が……。とにかく逃げろ。



⬅おなじみのスケートボード。この状態では、敵に当たっても死なないぞ。



➡こんなにたくさんの石斧をどこに隠してるんだろうかと考えちゃダメよ。




⬆ここはボーナスステージでございます。



⬆クジラの腹のなかのステージに突入。

### はっだかのぉ高橋名人がぁ、やってきたやってきたゾ！




⬆各ステージの背景はとってもキレイ。背景に見とれていて敵に当たっちゃった、なんてことがないように注意しよう。




⬆水中のステージでは、ボタンを連打すれば名人が浮上していく。動きがにぶくなっているから、急には止まれないぞ。

C 1991 HUDSON SOFT ※画面は開発中のものです

SF スーパーファミコン

# ディメンション・フォース

シューティング　カートリッジ

アスミック　11月発売　8500円　8メガ

## 高さの概念が加わった

上空と低空の２種類の高さがある、たてスクロールのシューティングゲームが登場だ。

モードは３つ。テクニカルモードは水平移動のほか、L、Rボタンで上昇、下降をコントロールするモード。上空の敵、低空の敵を高度を変えながら倒していかなければならないのだ。パワーアップアイテムが登場しないのも特徴だ。

シューティングモードは、ストーリーにそって強制的に上昇や下降が行なわれるモード。アイテムを取れば、ショットがパワーアップしていくぞ。

メインモードはテクニカルモードとシューティングモードを交互にクリアーしていくモード。最初はこのモードから始めるといいぞ。







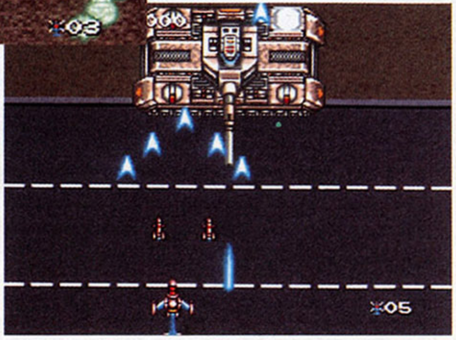



⬆低空の敵と接近遭遇の図。撃って撃って撃ちまくって、危なくなったら上空に逃げろ。ダッシュだ。
⬇自機の左右にいるキャラクターを倒すとパワーアップアイテムが出現する。必殺だ。

⬆青いパワーアップアイテムを取ると、ホーミングミサイルが撃てるようになるぞ。
⬇ボスだー！　なんてビビることはない。しっかりパワーアップしておけば、倒せるはずだ。





Ⓒ1991 ASMIK　※画面は開発中のものです。

FC ファミコン

# ベスト競馬・ダービースタリオン

シミュレーション　バックアップカートリッジ

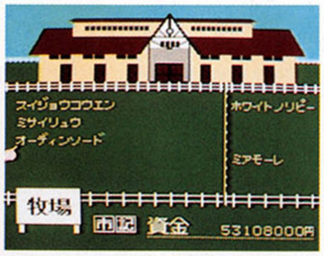
アスキー　12月発売　6800円（予価）　2メガ

競場をシミュレートしたゲームの登場だ。プレーヤーは馬主となり、競走馬を育ててレースに出馬させる。レースで獲得した賞金をもとに調教したり、新しい馬を購入したりするのだ。最終目標は天皇賞、日本ダービーなど、12個のビッグタイトルを獲得することだ。

ウハウハ儲けろ!!




⬆レース中の画面。ドキドキするな。




⬆ここがプレーヤーが所有する牧場だ。




⬆レース結果。着順、配当などを表示。




⬆調教師が馬の調子を教えてくれるぞ。

ⒸASCII　※画面は開発中のものです。

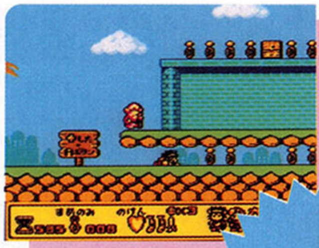
FC ファミコン

# バナナン王子の大冒険

アクション　カートリッジ

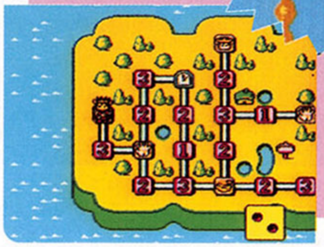
タカラ　11月発売　5900円　2メガ

とってもかわいいバナナン王子が主人公の、横スクロールのアクションゲーム。バナナン王子は剣で敵を攻撃し、ジャンプで障害物をよけながら進んでいく。ステージ途中にあるデパートや自動販売機で、より強力な剣に買い替えながら、ステージクリアーを目指せ。



➡剣は全部で16種類。効果の高い剣はそれなりに値段が高いぞ。





⬆王子の頭上にいるのは、強い味方のオプションじいさん。頼りにしてるぜ。

⬇同じマークを３つ出せば、アイテムがもらえるぞ。カンが頼りね。



⬅ボーナスステージでは、クイズに答えなければならない。



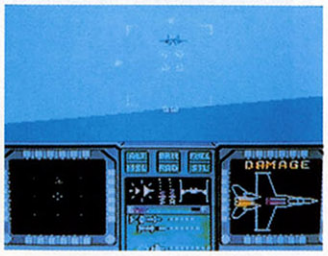

Ⓒタカラ・SOLD OUT 1991　※画面は開発中のものです。

## FC ファミコン エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)

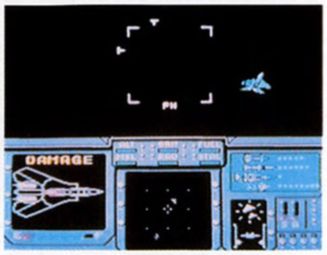
シューティング＋シミュレーション　カートリッジ

パック・イン・ビデオ　'92年1月発売予定　価格未定　4メガ

'92年のお正月に公開される映画『エーシーズ(仮題)』に先がけて、同名のシミュレーションゲームが発売されるぞ。3D画面のコックピット内で自機に指令を出し、敵を撃破したり、上空から敵基地を爆撃したりするのだ。3D画面は360度回転し、迫力満点だぞ。



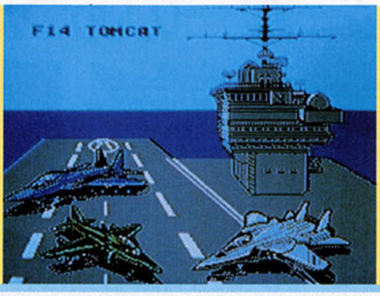

➡風景は360度回転するのだ。




➡闇の中で戦うのは孤独だ！

### 駆けろ大空 見よ白い雲 輝ける星を






⬅着陸後の風景。安堵のなかにも、つぎの戦いへの緊張が高まる。

C Carolco International N.V.ACTIVISION INC／東和プロモーション／パック・イン・ビデオ ※画面は開発中のものです。

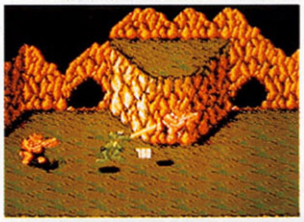
## FC ファミコン バトルトード

アクション　カートリッジ

メサイヤ(NCS)　11月下旬発売　6500円(予価)　2メガ

NESで人気のアクションゲームが日本でも遊べるぞ。画面上の敵をすべて倒すと、少しずつ画面がスクロールして先に進めるのだ。主人公はAボタンでジャンプし、Bボタンで敵を殴る。タイミングよく攻撃すると、敵を投げ飛ばしたりもできるのだ。

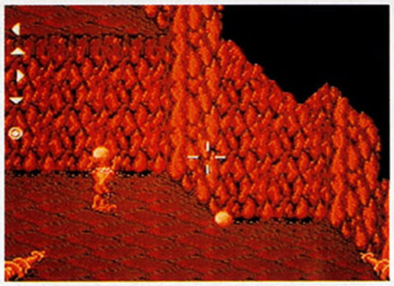
⬇カエルの腕はわりと長い。この長い腕を駆使して、敵を殴りつけろー。





⬅それにしても、カメといい、カエルといい、時代は両生類か!?

➡一定の敵を倒すと、武器が手に入ることがあるのだ。





### カエルが戦うのだ！

C NCS BATTLE TOADS TM & C 1990 Rate Ltd.　※画面は開発中のものです。

## PC PCエンジン キャンペーン版大戦略II

シミュレーション　スーパーCD・ROM

マイクロキャビン　12月発売　価格未定

ファン待望のシミュレーションゲーム、『大戦略II』。パソコン版からの移植第3弾だ。

今回新しく採用されたのは、タイトルどおりのキャンペーンモード。8つの異なったマップをつぎつぎにクリアーしていき、最後に最終目標であるマップをクリアーするというもの。一定のストーリーにそって物語が進むのだ。もちろんビジュアルシーンもバッチリ挿入されている。ナレーションや音楽も、ストーリー展開を盛り上げてくれるぞ。

従来のゲーム展開が楽しめる、ソロマップモードも、マップの数をぐんと増やし、充実した仕上がりになっているぞ。戦闘画面も、よりリアルさを追求しているのだ。



➡出撃前のスナップ。雲の流れ方なんかがイイよね。カッコイイのだ。



⬅戦車だって活躍する。こーゆーのが好きな人にはたまらんね。

⬇これはゲームのイメージイラスト。アートな感じが漂ってきますのだ。戦いに赴く前の雰囲気が表現されてる。



### 頭を使って敵を徹底的に叩きつぶせ

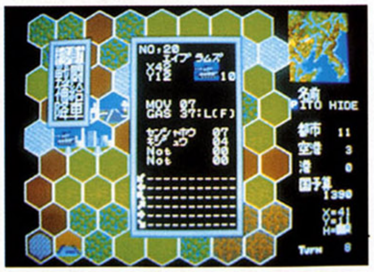
### ストーリーを追ってゲームするのもまた楽し




⬆決められた予算内でユニットを生産しなければならない。戦いはシビアなのだ。



⬆それぞれの兵器の強さはこういうふうに表示される。移動力は7ヘックスね。



⬆自分のユニットの行動を決定しよう。いちばん肝心な場面。よーく考えろよ。

C MICROCABIN　C SYSTEM SOFT　※画面は開発中のものです

## PC 冒険男爵ドン ～サン=ハート編～

PCエンジン　シューティング　Huカード

アイマックス　1月発売予定　6800円　4メガ

敵のグラフィックがユニークな、横スクロールのシューティングだ。モードは点数を競うコンペモードと、ストーリーにそって進むドラマモードなどの合計3つ。ステージは全部で5つだ。敵を倒してアイテムを手に入れ、パワーアップしながら進んでいこう。



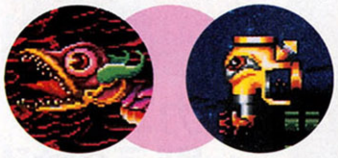


⬅これが主人公のドン。なかなか男らしいぞ。

ゆくぞ冒険男爵



⬆➡見て見て、このヘンな敵たち。上の写真の、下から目玉を飛ばすヤツや、右の写真の右下のヤツの顔。おっかしー。



⬆ほらほらー、ヘンな顔でしょ。大笑い。

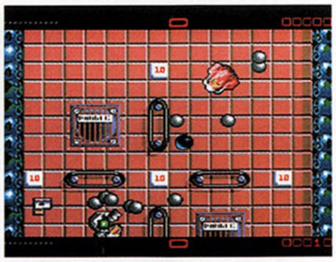
C 1991 IMAX/MANJYUDO　※画面は開発中のものです。

## PC バリスティックス

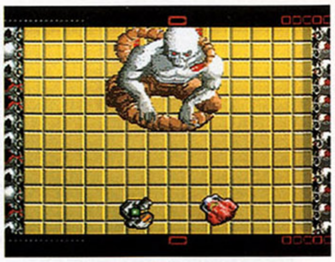
PCエンジン　アクション　Huカード

ココナッツジャパン　12月13日発売　6900円　2メガ

近未来が舞台の、バトルアクションゲーム。コート状の画面の上と下にゲートがある。ロボットを操作して、弾を発射させ、コート内にあるボールに弾を当てて、敵のゲートに入れたら勝ち。勝つと、つぎのコートに進めるよ。オプションで試合数も決定できるのだ。

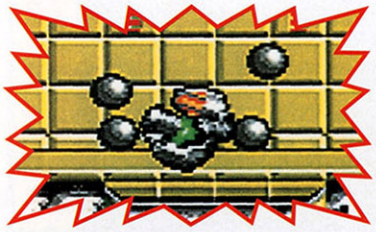


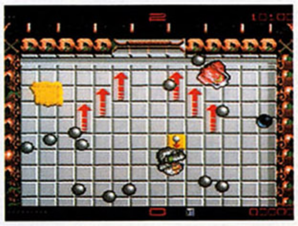
➡対戦プレーも可能なのだ。



➡コイツがボールをよこす。

昔こーゆーのあったよね？





⬅右の黒いのがボール。白いのは自分が発射した弾だ。

C COCONUTS JAPAN　※画面は開発中のものです。

## MD SDヴァリス

メガドライブ　アクション　カートリッジ

レーザーソフト・日本テレネット　発売日未定　6800円　4メガ

2頭身の少女優子が活躍する、横スクロールのアクションゲーム。『ヴァリス』シリーズの番外編だ。

全部で5つのステージを、優子は剣を振り回しながら進んでいく。剣の先から発射されるビームで敵を攻撃するのだ。ビームの種類はノーマル、ワイド、3方向、ホーミングの4つ。それぞれ3段階にパワーアップするよ。

また、ボス敵などを倒すことによって、セーラー服やチャイナドレスなどの衣装が手に入り、好きなものを選ぶことができるぞ。このへんも、ファンにとってはたまらないね。もちろん防御力にも影響してくるから気をつけよう。それぞれのステージの最後に待ち受ける、ボスを倒して先へ進め。



⬅しゃがんで攻撃する優子。んー、えーのー。かわいいのー。んー。



⬆タイトル画面で剣をかざす優子。りりしいぞ。



⬅ヴァリススーツだ。一見ただの水着のように見えるが、防御力はチャイナドレスよりも高い。



➡ディフェンドスーツ着用。防御力が高いのだ。安心して戦えるぞ。え、つまんない？

ファンサービスがいき届いてるぞ




⬅2面のボスと戦う優子。なんでこんな女の子が、こんなヘンな敵と戦わなくちゃなんないんだろうね。不条理を感じるのー。しみじみ。



⬅ずーっとなんにもしないと、こっちをむいてニッコリ笑うのだ。ひょー、たまらんっ！

C TELENET JAPAN　※画面は開発中のものです。

# MD メガドライブ ノスタルジア

アドベンチャー　CD-ROM

シュールド・ウェーブ　12月発売予定　価格未定

パソコン版から移植される、本格的アドベンチャーゲーム。理屈で物事を考えるこれまでのゲームとは違って、プレーヤーの態度やしぐさが、相手にさまざまな感情を抱かせる。それによって、返ってくる答えが変わるところがおもしろいのだ。

舞台は1907年。北大西洋を航海中の豪華客船ノスタルジア号が乗っ取られる。犯人は8時間後に船を爆破することを宣言し、客船内に姿をひそめる人物を捜せと命令する。8時間以内に爆弾を解体し、犯人を捜さなくてはならないのだ。

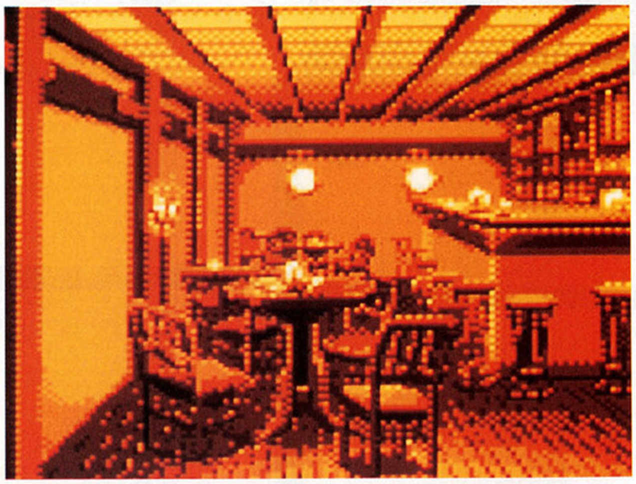
犯人を捜す主人公は、船内の客から情報を聞き出さなくてはならない。非常識だったり、真剣でなかったりしたら答えてくれないぞ。

## 会話は日常生活の基本でしょ、やっぱ





⬆客室のなかのグラフィックにも注目。豪華な調度品が描写されている。
⬅船にしかけられた爆弾が爆発してしまった。大変！



⬅当客船は、お客さまの満足のいくサービスを実施します。

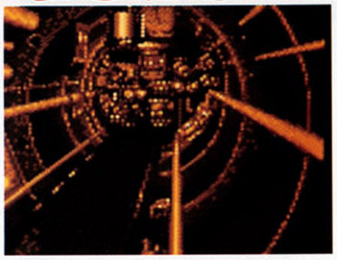
## 人との会話は感情によって左右されるのだ



⬆グラフィックのきめ細かさが秀逸。



⬅パソコン版と見まごうほどの美しいグラフィックを見よ。



⬅ほら見て。奥行きがこーんなにスゴイ。シブい色使いもなかなかヨイのだ。

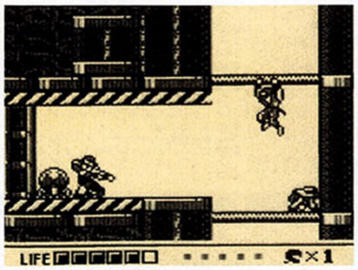
©TAKERU CO., LTD. 1991　※画面は開発中のものです。

# GB ゲームボーイ 忍者龍剣伝 摩天楼決戦

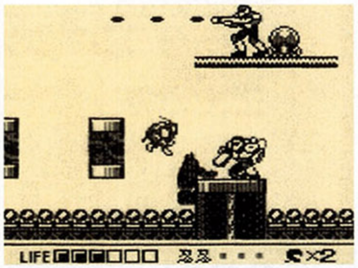
アクション　カートリッジ

テクモ　12月発売　3800円[込]　1メガ

ファミコンから移植される、人気のアクションゲームだ。画面は左右に、場合によってはたてにスクロールするのだ。主人公は刀や手裏剣などを使い、敵を倒しながら、全6ステージを進んでいく。アイテムを取ることで、特殊攻撃ができるようになるぞ。



⬆綱や棒にぶらさがったりできるのだ



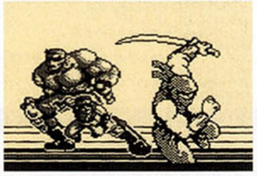
⬆弾を撃ってくる敵には十分注意しよう。

## お祭り忍者ではない(失礼)



⬅オープニングのデモ画面も細かく描かれている。漢字もあるぞ。

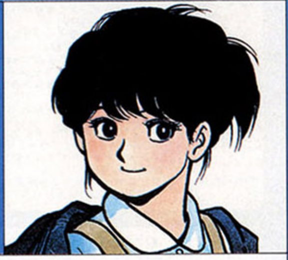
### ひらりと飛べ



⬅忍者の雄姿。イカスでしょ。ポーズがまたいいんだよね。

©TECMO, LTD. 1991　※画面は開発中のものです。

# 森下万里子の謎のゲーム未確認情報



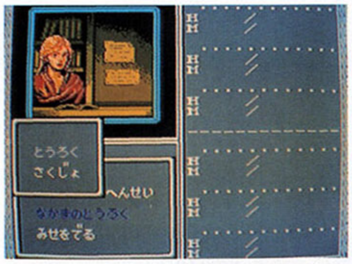
●こんにちは、万里子です。ようやく秋らしくなってきましたね。

●それではさっそく情報です。メサイヤ(NCS)さんは、『ダブルムーン伝説』というゲームをファミコンで開発中とのことです。

●テクモさんでは、『つっぱり大相撲-立身出世編』をスーパーファミコンで発売する予定です。

●そして任天堂さんは、あの『メトロイド』の第2弾を、なんとゲームボーイで開発しているそうです。発売が楽しみですね。

●では、また。　（森下万里子）





⬆ポニーキャニオンから発売予定の『バーズテイルII』。ファミコンで登場。



⬆同じくポニーキャニオンの、『AD&Dドラゴン・オブ・フレイム』だ。

# THE Schedule

## ファミコン

### 9月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 20日 | ○マリオ オープンゴルフ<任天堂><br>6000円[込]/バックアップカートリッジ |
| 20日 | ○へべれけ<サン電子><br>6200円/カートリッジ |
| 20日 | ○ドラゴンズ・レアー<EPIC・ソニー><br>5900円/カートリッジ |
| 27日 | ○イースIII ワンダラーズ フロム イース<ビクター音楽産業><br>7500円/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○バトルフォーミュラ<サン電子><br>6200円/カートリッジ |
| 27日 | ○中嶋悟F1ヒーロー2<バリエ><br>5900円/カートリッジ |
| 27日 | ○スパルタンX2<アイレム><br>5500円/カートリッジ |
| 9月〜10月 | ○ファミコンジャンプ'91 最強の7人<バンダイ><br>8500円(予価)/バックアップカートリッジ |

### 10月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 4日 | ○ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-<ナムコ><br>5800円/カートリッジ |
| 5日 | ○からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る<ユタカ・バンダイ><br>6800円/バックアップカートリッジ |
| 12日 | ○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士<バンダイ><br>8200円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 25日 | ○カオスワールド<ナツメ><br>7000円/バックアップカートリッジ |
| 25日 | ○たいむゾーン<シグマ><br>6200円/カートリッジ |
| 25日 | ○グレートディール<ヘクト><br>6800円/カートリッジ |
| 26日 | ○特救指令ソルブレイン<エンジェル><br>6000円(予価)/カートリッジ |
| 26日 | ○ぷよぷよ<徳間書店><br>600円[込]/ディスクライター書き換え |
| 下旬 | ○テトリス2+Bombliss<ビー・ピー・エス><br>6500円/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○ザ・ブルーマリーン<ホット・ビィ><br>6300円/カートリッジ |

### 11月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 1日 | ○モノポリー<トミー><br>6800円/カートリッジ |
| 8日 | ○ランパート<コナミ><br>5800円/カートリッジ |
| 15日 | ○ラディア戦記 黎明篇<テクモ><br>6900円/バックアップカートリッジ |
| 15日 | ○少年アシベ ネパール大冒険<タカラ><br>6980円/カートリッジ |
| 15日 | ○パチ夫くん4<ココナッツジャパン><br>8800円/カートリッジ |
| 22日 | ○みんなのたあ坊のなかよし大作戦<キャラクターソフト><br>3980円/カートリッジ |
| 22日 | ○燃えプロ 最強編(仮題)<ジャレコ><br>6700円/カートリッジ |
| 29日 | ○アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー><br>7800円(予価)/カートリッジ |
| 29日 | ○バトルストーム<パーティールーム21><br>5800円/カートリッジ |
| 下旬 | ○バトルトード<メサイヤ(NCS)><br>6500円(予価)/カートリッジ |
| | ○スターウォーズ<ビクター音楽産業><br>6700円/カートリッジ |
| | ○ギミック!<サン電子><br>6200円/カートリッジ |
| | ○F1サーカス<ニチブツ><br>6600円/バックアップカートリッジ |
| | ○スノーブラザース<東亜プラン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○地底戦空バゾルダー<ソフエル><br>5900円/カートリッジ |
| | ○ミグレイン<アクレイムジャパン><br>4980円(予価)/カートリッジ |
| | ○バナナン王子の大冒険<タカラ><br>5900円/カートリッジ |
| | ○大工の源さん<アイレム><br>6500円/カートリッジ |
| | ○ファミコン囲碁入門<アイマックス><br>6500円/バックアップカートリッジ |
| | ○アンタッチャブル<アルトロン><br>価格未定/カートリッジ |
| 11月〜12月 | ○ロックマン4〜新たなる野望〜<カプコン><br>7800円(予価)/カートリッジ |

### 12月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 6日 | ○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦<パーティールーム21><br>9800円/カートリッジ |
| 9日 | ○オフザーケン<徳間書店><br>6800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 13日 | ○つるピカハゲ丸〜つるセコの証〜<ジャレコ><br>6700円(予価)/カートリッジ |
| 13日 | ○東京パチスロアドベンチャー<ココナッツジャパン><br>6800円/カートリッジ |
| 14日 | ○ヨッシーの卵<任天堂><br>4900円[込]/カートリッジ |
| 20日 | ○タイニートゥーン アドベンチャーズ<コナミ><br>4900円/カートリッジ |
| 20日 | ○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。<タカラ><br>価格未定/カートリッジ |
| 20日 | ○ダイナマイト バットマン<サン電子><br>6500円/バックアップカートリッジ |
| 上旬 | ○ビジネスウォーズ 最強の企業戦士 M&A<ヘクト><br>9700円/カートリッジ |
| 上旬 | ○テクモスーパーボウル<テクモ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 上旬 | ○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!<アイレム><br>5800円/カートリッジ |
| 中旬 | ○チキチキマシン猛レース<アトラス><br>6800円/カートリッジ |
| | ○ファミスタ'92<ナムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○平成天才バカボン<ナムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○バーズテイルII<ポニーキャニオン><br>7000円/バックアップカートリッジ |
| | ○モンスターメーカー〜7つの秘宝<ソフエル><br>6800円/バックアップカートリッジ |
| | ○第2次スーパーロボット大戦<バンプレスト><br>8200円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○アスミッくんランド<アスミック><br>6300円(予価)/カートリッジ |
| | ○鳥人戦隊ジェットマン<エンジェル><br>6000円(予価)/カートリッジ |
| | ○いけいけ熱血ホッケー部<テクノスジャパン><br>6200円/カートリッジ |
| | ○ハドソンホーク<EPIC・ソニー><br>5900円/バックアップカートリッジ |
| | ○T.M.N.T.2(仮題)<コナミ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○バッキーオヘア<コナミ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ベスト競馬・ダービースタリオン<アスキー><br>6800円(予価)/バックアップカートリッジ |

### '92年1月以降発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 1月 | ○太陽の勇者ファイバード<アイレム><br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○ファイアーエムブレム外伝<任天堂><br>6000円[込]/バックアップカートリッジ |
| 1月 | ○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝<コナミ><br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)<パック・イン・ビデオ><br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○パズロット<サミー工業><br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム<ポニーキャニオン><br>6800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○ムーンクリスタル<ヘクト><br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○マジックキャンドル<サミー工業><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 2月 | ○麻雀大戦<ニチブツ><br>6600円/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○桝添要一の朝までファミコン(仮題)<ココナッツジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○1999(仮題)<ココナッツジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○リトルサムソン<シュールド・ウェーブ><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○バトルベースボール<バンプレスト><br>価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| | ○BIGFOOT<アクレイムジャパン><br>4980円(予価)/カートリッジ |
| | ○ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟<ユタカ・バンダイ><br>7800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○SPOT<ビー・ピー・エス><br>5500円(予価)/カートリッジ |
| | ○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○トリトーン<ザイン・ソフト><br>6800円(予価)/カートリッジ |
| | ○KABUTO<ビック東海><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○シルヴァ・サーガ<セタ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○スーパードッグブービー〜赤ちゃん大ぼうけんの巻〜<ジャレコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー><br>7800円/カートリッジ |
| | ○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○幻獣創世紀<ニチブツ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ジャストブリード<エニックス><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○デ・ジャヴ2<ケムコ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○怪盗シュガー<ビック東海><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ロッキー(仮題)<サミー工業><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○レッドアリーマーII(仮題)<カプコン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○人生劇場3<タイトー><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ドンドコドン2<タイトー><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー<ユタカ・バンダイ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○セイバーキッズ<エンジェル><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○バルセロナ'92(仮題)<カプコン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ダブルムーン伝説<メサイヤ(NCS)><br>価格未定/カートリッジ |

## スーパーファミコン

### 9月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 20日 | ○プロサッカー<イマジニア><br>8000円[込]/バックアップカートリッジ |

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 4日 | ○超魔界村<カプコン><br>8500円/カートリッジ |
| 25日 | ○SUPER E.D.F.<ジャレコ><br>8700円/カートリッジ |
| 29日 | ○ファイナルファンタジーIV イージータイプ<スクウェア><br>9000円/バックアップカートリッジ |
| 31日 | ○悪魔城ドラキュラ<コナミ><br>8800円(予価)[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○JOE&MAC 戦え原始人<データイースト><br>8500円(予価)/カートリッジ |

### 11月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 21日 | ○ゼルダの伝説-もうひとつのハイラル-<任天堂><br>8000円[込]/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○スーパー上海 ドラゴンズアイ<ホット・ビィ><br>7800円/カートリッジ |
| 下旬 | ○弟切草<チュンソフト><br>8800円[込]/カートリッジ |
| | ○雷電伝説<東映動画><br>8700円/カートリッジ |
| | ○ダンジョンマスター<ビクター音楽産業><br>9800円/バックアップカートリッジ |
| | ○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産<エンジェル><br>9500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○スーパーファイヤープロレスリング<ヒューマン><br>8500円(予価)/カートリッジ |
| | ○ディメンションフォース<アスミック><br>8500円/カートリッジ |
| | ○スーパーカップサッカー(仮題)<ジャレコ><br>価格未定/カートリッジ |

### 12月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 18日 | ○レミングス<サン電子><br>8500円/バックアップカートリッジ |
| 中旬 | ○サンダースピリッツ<東芝EMI><br>8600円(予価)/カートリッジ |
| 中旬 | ○ロマンシング サ・ガ<スクウェア><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○F-1 GRAND PRIX<ビデオシステム><br>8800円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | ○豪槍神雷伝説「MUSYA」<DATAMポリスター><br>8800円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○トップレーサー<ケムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ラグーン<ケムコ><br>8500円[込]/バックアップカートリッジ |
| | ○F-1エキゾースト・ヒート<セタ><br>8900円[込]/バックアップカートリッジ |
| | ○スーパーチャイニーズワールド<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○飛龍の拳IV(仮題)<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○北斗の拳5<東映動画><br>8900円(予価)/カートリッジ |
| | ○バトルコマンダー<バンプレスト><br>9800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○S・T・G<アテナ><br>8900円(予価)/カートリッジ |
| | ○スーパーフォーメーションサッカー<ヒューマン><br>7700円(予価)/カートリッジ |
| | ○反省ザルジローくんの大冒険<ナツメ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○超攻合神サーディオン<アスミック><br>8800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | ○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻<エポック社><br>8800円/カートリッジ |
| | ○スーパーワギャンランド<ナムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○シムアース<イマジニア><br>9800円/バックアップカートリッジ |

### 92年1月以降発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 1月 | ○スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)<データイースト><br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○高橋名人の大冒険島<ハドソン><br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○バズー!魔法世界<ホット・ビィ><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○機甲警察メタルジャック<アトラス><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○ファランクス<ケムコ><br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○ヘラクレスの栄光IV(仮題)<データイースト><br>価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○おざなりダンジョン<DATAMポリスター><br>8800円[込]/カートリッジ |
| 4月 | ○サイバリオン<東芝EMI><br>価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○つっぱり大相撲-立身出世編<テクモ><br>価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○甲子園2<ケイ・アミューズメントリース><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 9月 | ○パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド(仮題)<メルダック><br>価格未定/カートリッジ |
| 10月 | ○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)<東芝EMI><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○ダブルドラゴン(仮題)<テクノスジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○プロフットボール(仮題)<イマジニア><br>7900円/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○F1(仮題)<ナグザット><br>価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○初代熱血硬派くにおくん<テクノスジャパン><br>8900円/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○ノスフェラトゥ<セタ><br>8800円[込]/カートリッジ |
| '92年 | ○シルヴァ・サーガ<セタ><br>8900円[込]/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○MOTHER II(仮題)<任天堂><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○シェラザード2<カルチャーブレーン><br>価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| | ○スーパーアレスタ<東宝><br>8500円/カートリッジ |
| | ○スーパー麻雀大会<光栄><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ダイナウォーズ<アイレム><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○信長公記<やのまん><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ナグザットスーパーピンボール(仮題)<ナグザット><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説<エポック社><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○パワーモンガー<イマジニア><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○アースライト<ハドソン><br>8500円/バックアップカートリッジ |
| | ○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ポッパーズ<サン電子><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○スーパーノヴァ<コピアシステム><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ウィザードリィV<アスキー><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○リングマスター<やのまん><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)<東宝><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○真・女神転生<アトラス><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○パチ夫くん(仮題)<ココナッツジャパン><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○3DゴルフII(仮題)<ティーアンドイーソフト><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ハットトリックヒーロー<タイトー><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ソルスティスII(仮題)<EPIC・ソニー><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○鈴木亜久里のF1スーパードライビング<ジー・アミューズメンツ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○マイト・アンド・マジックbooks2<ジー・アミューズメンツ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○トールキンの「指輪物語」<ジー・アミューズメンツ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○マスターオブモンスターズ〜大魔王ガイアの誕生<カプコン><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○マジックソード<カプコン><br>8500円(予価)/カートリッジ |
| | ○ブレス・オブ・ファイア〜竜の戦士〜<カプコン><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ワンダーブック<アスク講談社><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○キャプテン翼III<テクモ><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○サイバーナイト<トンキンハウス><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ラストファイターツイン(仮題)<バンプレスト><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)<バリエ><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース><br>価格未定/カートリッジ |
| | ○斬<ウルフチーム><br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ガンダムX(仮題)<ユタカ・バンダイ><br>価格未定/カートリッジ |

## PCエンジン

### 9月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 20日 | ○ワールドジョッキー<ナムコ><br>5800円/Huカード |
| 20日 | ○ヒットジアイス<タイトー><br>6800円/Huカード |
| 27日 | ○ニュートピアII<ハドソン><br>7200円/Huカード |
| 27日 | ○どらごんEGG!<メサイヤ(NCS)><br>6500円/Huカード |
| 27日 | ○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号<ビクター音楽産業><br>4800円/CD-ROM |
| 27日 | ○森田将棋PC<NECアベニュー><br>7200円/Huカード |

### 10月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 4日 | ○メソポタミア<アトラス><br>6800円/Huカード |
| 11日 | ○クイズアベニュー2<NECアベニュー><br>6000円/CD-ROM |
| 18日 | ○ワールドサーキット<ナムコ><br>5800円/Huカード |
| 25日 | ○ドラゴンスレイヤー英雄伝説<ハドソン><br>6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 25日 | ○ポピュラス・ザ・プロミストランド<ハドソン><br>5800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 25日 | ○天使の詩<RIOT・日本テレネット><br>7400円/スーパーCD-ROM専用 |
| 25日 | ○バニラシンドローム<ニチブツ><br>6900円(予価)/CD-ROM |

### 11月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ○タイムクルーズII<フェイス><br>7200円/Huカード |
| 8日 | ○プリンス・オブ・ペルシャ<リバーヒルソフト><br>6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 15日 | ○マジカルチェイス<パルソフト><br>7800円/Huカード |
| 15日 | ○マイトアンドマジック<NECアベニュー><br>7200円/CD-ROM |
| 22日 | ○雷電<ハドソン><br>7200円/Huカード |
| 29日 | ○スーパーメタルクラッシャー<パック・イン・ビデオ><br>6200円/Huカード |
| 中旬 | ○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー><br>6800円/CD-ROM |
| 下旬 | ○エフェラ アンド ジリオラ<ブレイングレイ><br>価格未定/CD-ROM |
| 下旬 | ○将棋 初心者無用<ホームデータ><br>7300円/Huカード |
| 下旬 | ○モンスタープロレス<アスク講談社><br>6800円(予価)/Huカード |
| 下旬 | ○ファイティングラン<ニチブツ><br>6900円/Huカード |
| 下旬 | ○レディ・ファントム<レーザーソフト・日本テレネット><br>6980円(予価)/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○ゼロウイング<ナグザット><br>7200円(予価)/CD-ROM |
| | ○ソーサリアン<ビクター音楽産業><br>7200円/CD-ROM |
| | ○コリューン<ナグザット><br>6800円(予価)/Huカード |
| | ○バブルガムクラッシュ<ナグザット><br>7200円/Huカード |
| | ○Load of Wars<システムソフト><br>6800円(予価)/スーパーCD-ROM両対応 |
| | ○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟<ビクター音楽産業><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |

### 12月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 13日 | ○バリスティックス<ココナッツジャパン><br>6900円/Huカード |
| 20日 | ○ブロウニング<RIOT・日本テレネット><br>6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 上旬 | ○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン><br>7900円/Huカード |
| 中旬 | ○らんま1/2-とらわれの花嫁-<メサイヤ(NCS)><br>6800円/CD-ROM |
| 中旬 | ○秘宝伝説 クリスの冒険<パック・イン・ビデオ><br>6800円(予価)/CD-ROM |
| 中旬 | ○スパイラルウェーブ<メディアリング><br>価格未定/Huカード |
| 中旬 | ○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン<アトラス><br>6800円/CD-ROM |
| 下旬 | ○冒険男爵ドン<アイマックス><br>価格未定/Huカード |
| | ○天外魔境II 卍MARU<ハドソン><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○太平記<インテック><br>価格未定/スーパーCD-ROM両対応 |
| | ○ドラえもん のび太のドラビアンナイト<ハドソン><br>5800円/Huカード |
| | ○桃太郎電鉄II<ハドソン><br>6800円/Huカード |
| | ○IQ PANIC<アイ・ジー・エス><br>8900円/CD-ROM |
| | ○スーパーシュヴァルツシルト<工画堂スタジオ><br>7800円(予価)/CD-ROM |
| | ○キャンペーン版大戦略II<マイクロキャビン><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○R・TYPE Complete CD<アイレム><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○ドラゴンセイバー<ナムコ><br>価格未定/Huカード |
| | ○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編<ナグザット><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○サイバードッジ<トンキンハウス><br>価格未定/Huカード |

### '92年1月以降発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| 2月 | ○未来少年コナン(仮題)<RIOT・日本テレネット><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 3月 | ○カラーウォーズ<ココナッツジャパン><br>価格未定/CD-ROM |
| 3月〜4月 | ○ココロン<シュールド・ウェーブ><br>価格未定/CD-ROM |
| 4月 | ○雷電<ハドソン><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 4月 | ○スターパロジャー<ハドソン><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 4月 | ○夢幻戦士ヴァリス<RIOT・日本テレネット><br>6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○ライザンバーIII<データウエスト><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○Minesweeper 掃海艇<パック・イン・ビデオ><br>価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○双截龍II(仮題)<ナグザット><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○ウィザードリィ(仮題)<ナグザット><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○川のぬし釣り2(仮題)<パック・イン・ビデオ><br>価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○銀河お嬢様伝説YUNA<ハドソン><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○つっぱり大相撲<ナグザット><br>価格未定/Huカード |

### 発売日未定のソフト

| 発売日 | ソフト |
|---|---|
| | ○クイズの星(仮題)<サン電子><br>6500円/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○トイレキッズ<メディアリング><br>価格未定/Huカード |
| | ○ドラゴンブリード<アイレム><br>価格未定/Huカード |
| | ○TVスポーツ・ベースボール<ビクター音楽産業><br>価格未定/Huカード |
| | ○TVスポーツ・バスケットボール<ビクター音楽産業><br>価格未定/Huカード |
| | ○迷宮島スペシャル<アイレム><br>6700円/Huカード |
| | ○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業><br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ストライダー飛竜<NECアベニュー><br>価格未定/Huカード(PCエンジンSG用) |
| | ○レインボーアイランド<NECアベニュー><br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ワードナの森<NECアベニュー><br>価格未定/CD-ROM |
| | ○TATSUJIN<タイトー><br>価格未定/Huカード |
| | ○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ><br>価格未定/Huカード |
| | ○ギャラクシーフォース<NECアベニュー><br>価格未定/Huカード |
| | ○ああっ 女神さまっ<メサイヤ(NCS)><br>価格未定/Huカード |
| | ○フォゴットンワールド<NECアベニュー><br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○魔物ハンター妖子〜魔界からの転校生〜<メサイヤ(NCS)><br>価格未定/CD-ROM |
| | ○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)><br>価格未定/CD-ROM |

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

| | |
|---|---|
| | ○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ゲイングランド＜NECアベニュー＞<br>価格未定/未定 |
| | ○天地を喰らう＜NECアベニュー＞<br>価格未定/未定 |
| | ○マーブルマッドネス＜テンゲン＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○ピーターパックラット＜テンゲン＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞<br>価格未定/未定 |
| | ○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○LOOM＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○斬＜タイトー＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○あげだま(仮題)＜日本電気HE＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○ミズバク大冒険＜タイトー＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○中華大仙2(仮題)＜タイトー＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○マミーヘッド(仮題)＜タイトー＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○ハンター(仮題)＜インテック＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM両対応 |
| | ○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞<br>価格未定/未定 |
| | ○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○BURAI II (仮題)＜リバーヒルソフト＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞<br>価格未定/Huカード |
| | ○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜ニチブツ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ザ・プロ野球II (仮題)＜インテック＞<br>価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| | ○改造町人シュビビンマン3＜メサイヤ＞ |

## メガドライブ

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 20日 | ○レンタヒーロー＜セガ＞<br>8700円/バックアップカートリッジ |
| 20日 | ○エル・ヴィエント＜ウルフチーム＞<br>8500円/カートリッジ |
| 27日 | ○マスター オブ ウエポン＜タイトー＞<br>6800円/カートリッジ |
| 30日 | ○宇宙戦艦ゴモラ＜ユー・ピー・エル＞<br>7500円/カートリッジ |

**10月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 2日 | ○戦場の狼II＜セガ＞<br>7000円/カートリッジ |
| 10日 | ○デビルクラッシュMD＜テクノソフト＞<br>6800円/カートリッジ |
| 11日 | ○ソードオブソダン＜セガ＞<br>6000円/カートリッジ |
| 11日 | ○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞<br>8700円/バックアップカートリッジ |
| 18日 | ○スパイダーマン＜セガ＞<br>6000円/カートリッジ |
| 25日 | ○魔王連獅子＜タイトー＞<br>6800円/カートリッジ |
| 25日 | ○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞<br>7000円/バックアップカートリッジ |
| 31日 | ○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞<br>8400円/カートリッジ |

**11月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 1日 | ○ブロックアウト＜セガ＞<br>6000円/カートリッジ |
| 2日 | ○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞<br>5800円/カートリッジ |
| 2日 | ○将棋の星＜ホームデータ＞<br>6700円/カートリッジ |
| 15日 | ○ルナーク＜タイトー＞<br>6800円/カートリッジ |
| 19日 | ○ローリングサンダー2＜ナムコ＞<br>7000円(予価)/カートリッジ |
| 22日 | ○ファンタジア＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 29日 | ○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞<br>8900円/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○キャリバー50＜ビスコ＞<br>8300円/カートリッジ |
| | ○乱世の覇者＜アスミック＞<br>9800円/バックアップカートリッジ |

**12月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 6日 | ○忍者武雷伝説＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 13日 | ○魔獣羅＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 13日 | ○太平記＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 20日 | ○ゴールデンアックスII＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 上旬 | ○惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| 中旬 | ○ワニワニWorld＜KANEKO＞<br>6600円/カートリッジ |
| 下旬 | ○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞<br>6800円/カートリッジ |
| | ○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞<br>8500円(予価)/カートリッジ |
| | ○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞<br>8900円/バックアップカートリッジ |
| | ○ファイティングマスターズ＜トレコ＞<br>6800円(予価)/カートリッジ |
| | ○アンデッドライン＜パルソフト＞<br>8800円/カートリッジ |
| | ○天下布武＜ゲームアーツ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ヘビーノバ＜マイクロネット＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○DAHNA～女神誕生～＜アイ・ジー・エス＞<br>8900円/カートリッジ |
| | ○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○闘技王キングコロッサス＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞<br>8400円/カートリッジ |
| | ○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞<br>7500円(予価)/カートリッジ |
| | ○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞<br>8800円/カートリッジ |
| | ○テクモワールドカップ'91MD(仮題)＜シムス＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ソルフィース＜ウルフチーム＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○アイラブドナルドダック＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |

**'92年1月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 1月 | ○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| 1月 | ○JuJu伝説＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○ターボアウトラン＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○忍者外伝＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○A列車で行こう＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 2月 | ○レミングス＜サン電子＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 2月～3月 | ○デビリッシュ(仮題)＜ホット・ビィ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞<br>価格未定/CD-ROM |
| 3月 | ○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞<br>価格未定/CD-ROM |
| 3月～4月 | ○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞<br>価格未定/CD-ROM |
| 3月～4月 | ○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞<br>価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞<br>価格未定/CD-ROM |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | ○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞<br>8800円/バックアップカートリッジ |
| | ○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞<br>6800円/カートリッジ |
| | ○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○パワードリフト＜電波新聞社＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞<br>7000円(予価)/カートリッジ |
| | ○スラップファイトMD＜東亜プラン＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○アルテイン(仮題)＜トレコ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○封神演義＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ワールドラリー＜ビスコ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○シムアース＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○F1サーカス(仮題)＜ニチブツ＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○笑ぅせぇるすまん第1巻＜コンパイル＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○MDアレスタ(仮題)＜コンパイル＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○魔天の創滅＜講談社総研＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ウイングコマンダー＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○プロ野球'92(仮題)＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○スウィッチ＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |
| | ○クイズ(仮題)＜セガ＞<br>価格未定/CD-ROM |

## ゲームボーイ

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 20日 | ○ウイナーズホース＜メサイヤ(NCS)＞<br>4000円[込]/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○アレサII＜やのまん＞<br>4800円[込]/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○テクモボウルGB＜テクモ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |
| 27日 | ○少年アシベ ゆうえんちパニック＜タカラ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |

**10月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 1日 | ○ウィザードリィ・外伝I＜アスキー＞<br>4635円[込]/バックアップカートリッジ |
| 18日 | ○ザードの伝説＜ビック東海＞<br>3980円[込]/バックアップカートリッジ |
| 25日 | ○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞<br>3980円[込]/カートリッジ |
| | ○ブルームランド＜クエスト＞<br>4300円[込]/カートリッジ |

**11月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 1日 | ○コナミックゴルフ＜コナミ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |
| 8日 | ○熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞<br>3600円[込]/カートリッジ |
| 15日 | ○T.M.N.T.2＜コナミ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |
| 21日 | ○ウルティマゲームボーイ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞<br>4800円[込]/バックアップカートリッジ |
| 22日 | ○ポパイ2＜シグマ＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 22日 | ○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞<br>3500円[込]/バックアップカートリッジ |
| 22日 | ○秘伝陰陽気功法 華陀＜パーティールーム21＞<br>3500円[込]/カートリッジ |

**12月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 13日 | ○バトルオブキングダム＜メルダック＞<br>3800円[込]/カートリッジ |
| 13日 | ○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 14日 | ○ヨッシーの卵＜任天堂＞<br>2900円[込]/カートリッジ |
| 20日 | ○モノポリー＜トミー＞<br>3980円[込]/カートリッジ |
| 20日 | ○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞<br>3980円[込]/カートリッジ |
| 20日 | ○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞<br>3200円(予価)/カートリッジ |
| 25日 | ○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸＜コナミ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |
| 上旬 | ○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞<br>3900円[込]/カートリッジ |
| 上旬 | ○Sa・Ga3 時空の覇者 -完結編-＜スクウェア＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 中旬 | ○ビータン＜KANEKO＞<br>3600円[込]/カートリッジ |
| 中旬 | ○太陽の勇者ファイバード GB＜アイレム＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 下旬 | ○ティンクル☆ポポ＜HAL研究所＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!＜ユタカ＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| | ○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞<br>3900円[込]/カートリッジ |
| | ○ヘラクレスの栄光III (仮題)＜データイースト＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞<br>4500円[込]/バックアップカートリッジ |
| | ○TWIN＜アテナ＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| | ○セレクションII＜ケムコ＞<br>4500円(予価)[込]/カートリッジ |
| | ○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞<br>3980円[込]/カートリッジ |
| | ○らんま1/2 2＜バンプレスト＞<br>3980円(予価)[込]/カートリッジ |
| | ○ナムコクラシック＜ナムコ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○雀卓ボーイ＜ナムコ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞<br>3500円[込]/バックアップカートリッジ |
| | ○ドッジボーイ＜トンキンハウス＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○機甲警察メタルジャック＜タカラ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |
| | ○忍者龍剣伝 摩天楼決戦＜テクモ＞<br>3800円[込]/カートリッジ |

**'92年1月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 1月上旬 | ○WWFスーパースターズ(仮題)＜ホット・ビィ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 1月中旬 | ○トリップワールド＜サン電子＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 1月下旬 | ○メトロイドII＜任天堂＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 1月 | ○ベリウスII 復讐の邪神＜サミー工業＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 1月 | ○ロックマンワールド2＜カプコン＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| 1月 | ○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞<br>4500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 2月下旬 | ○鬼忍降魔録ONI2＜バンプレスト＞<br>3500円(予価)[込]/カートリッジ |
| 2月 | ○キャプテン翼VS＜テクモ＞<br>4200円(予価)[込]/カートリッジ |
| 2月 | ○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○天神怪戦2 天下御免の五人衆＜メルダック＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○スパイVSスパイ3＜ケムコ＞<br>価格未定/カートリッジ |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | ○SPOT＜ビー・ピー・エス＞<br>3500円(予価)[込]/カートリッジ |
| | ○維新の嵐＜光栄＞<br>5800円(予価)[込]/カートリッジ |
| | ○サガイア＜タイトー＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○フワフワランド＜任天堂＞<br>2600円[込]/カートリッジ |
| | ○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○鉄道王II＜デービーソフト＞<br>3500円[込]/カートリッジ |
| | ○ダンジョンランド＜エニックス＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編＜バンダイ＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ○アレサIII＜やのまん＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ペンタドラゴン＜やのまん＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○雀四郎＜サミー工業＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○ドッジ弾平＜ハドソン＞<br>価格未定/カートリッジ |

## ゲームギア

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 27日 | ○バット&パター＜セガ＞<br>3500円/カートリッジ |
| 28日 | ○対戦型大戦略G＜システムソフト＞<br>4800円/バックアップカートリッジ |

**10月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 11日 | ○忍者外伝＜セガ＞<br>3500円/カートリッジ |
| 25日 | ○ギャラガ'91＜ナムコ＞<br>3500円(予価)/カートリッジ |
| 25日 | ○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞<br>3800円/カートリッジ |

**11月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 8日 | ○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞<br>3800円/カートリッジ |
| 29日 | ○ARLIEL＜セガ＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 29日 | ○GGアレスタ＜コンパイル＞<br>4800円/カートリッジ |
| 下旬 | ○ベルリンの壁＜KANEKO＞<br>3800円/カートリッジ |

**12月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 20日 | ○ドナルドダックのラッキーダイム＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○スペースハリアー＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○フレイ～修行編～＜マイクロキャビン＞<br>価格未定/カートリッジ |
| | ○エイリアンシンドロームG・G(仮題)＜シムス＞<br>4200円(予価)/カートリッジ |

**'92年1月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 1月17日 | ○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |
| 1月 | ○シャダム戦記＜セガ＞<br>価格未定/バックアップカートリッジ |
| 1月 | ○ヘビーウエイトチャンプG・G(仮題)＜シムス＞<br>4200円(予価)/カートリッジ |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | ○フロッガー＜セガ＞<br>価格未定/カートリッジ |

## リンクス

**発売日未定のソフト**

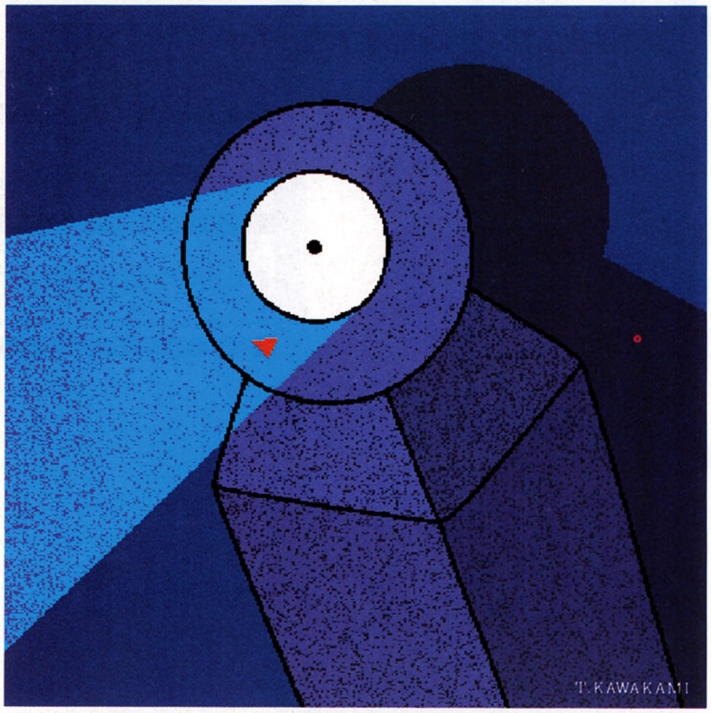
| | |
|---|---|
| | ○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>4300円/ゲームカード |
| | ○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>4300円/ゲームカード |
| | ○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>4800円/ゲームカード |
| | ○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ピット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |
| | ○パックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞<br>価格未定/ゲームカード |

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 10・4

# EDITORIAL INFORMATION




―次号特集は

## ゲーム感動体験記

ぼくたちにとってゲームは、映画や文学のようなものなのだ。この感動体験を、キミに!!

次号は **9/27** 発売です　定価280円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子　■校正：唐木緑　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英　■編集協力：上野利幸、斎藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、すがやみつる、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIO MARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、月之座、池上明子、吉田戦車、梅津昌代、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪、山本貴嗣、白佐木和馬、まついなつき

おたより クイズ プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

## CALENDAR 9.20－10.4

| 日付 | 曜日 | 内容 |
|---|---|---|
| 9.20 | FRI | 週刊ファミコン通信 10月4日号発売<br>LOGIN 19号発売<br>●マリオ オープンゴルフ<br>●へべれけ<br>●ドラゴンズ・レアー<br>●プロサッカー<br>●ワールドジョッキー<br>●ヒットジアイス<br>●レンタヒーロー<br>●エル・ヴィエント<br>●ウイナーズホース |
| 21 | SAT | |
| 22 | SUN | |
| 23 | MON | |
| 24 | TUE | |
| 25 | WED | |
| 26 | THU | |
| 27 | FRI | 週刊ファミコン通信 10月11日号発売<br>●イースIII ワンダラーズ フロム イース<br>●バトルフォーミュラ<br>●中嶋悟F1ヒーロー2<br>●スパルタンX2<br>●ニュートピアII<br>●どらごんEGG！<br>●CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号<br>●森田将棋PC<br>●マスター オブ ウエポン<br>●アレサII<br>●テクモボウルGB<br>●少年アシベ ゆうえんちパニック<br>●パット＆パター |
| 28 | SAT | ●対戦型大戦略G |
| 29 | SUN | |
| 30 | MON | ●宇宙戦艦ゴモラ |
| 10.1 | TUE | ●ウィザードリィ・外伝I |
| 2 | WED | ●戦場の狼II |
| 3 | THU | |
| 4 | FRI | 週刊ファミコン通信 10月18日号発売<br>LOGIN 20号発売<br>●ちびまる子ちゃん -うきうきショッピング-<br>●超魔界村<br>●メソポタミア |

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ
●ゲームボーイ　●ゲームギア　●リンクス　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03・3796・1916まで。

1081101


irem
凄い奴が帰ってきた。
いつの頃からか、どっぷりと麻薬に汚染されてしまった大都会。自分の父親を新型麻薬の実験台として、組織に逆う者のみせしめとされ、その狂った父に、母も、妹も襲われ失なってしまった男、ジョニー・トーマス。彼は腐敗した警察や、社会的機構に属さずに、私設秘密諜報員としてこの街で麻薬の密輸ルートを調査していた。
Jonny Thomas
ファミコン用ソフト
9月27日発売予定!!
価格5,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
スパルタンX 2
絶好調のパーマン第2弾!!
パーマン PART 2
秘密結社マドー団を倒せ
ファミコン用ソフト
12月上旬発売予定!! 予価5,800円(税別)
©1991 IREM CORP. ©藤子・小学館・テレビ朝日
バイドのクローン再生を阻止するのだ!!
SUPER R・TYPE
スーパー・アール・タイプ
TM
スーパーファミコン用ソフト
好評発売中!! 価格8,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
どんどんでるぞ
アイレムの新作だ!
きたなっドライアイス軍団、参上ミラクルヒーロー
太陽の勇者
ファイバード
ファミコン 12月中旬発売予定!!
ゲームボーイ 92年1月発売予定!!
価格未定
©1991 IREM CORP. ©サンライズ・テレビ朝日
コミカル時代活劇ゲーム!!
快傑ヤンチャ丸2
からくりランド
TM
ファミコン用ソフト
好評発売中!! 価格5,800円(税別)
©1991 IREM CORP.
とうとう大工さんまで
ゲームになっちゃったぞ!!
ファミコン用
大工の源さん
TM
11月発売予定!!ソフト
予価6,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
ファミリー コンピュータTM・ファミコン
スーパー ファミコンR ゲームボーイTM
は任天堂の商標です。
TBSラジオ「東京まねき猫」で
アーケードゲームのCM放送中!!
人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」
(テレビ朝日系15局)でCM放送中!!
テレホンサービス
福　岡 092-475-9400
東　京 03-3823-5130
大　阪 06 -535-0651
札　幌 011-685-9131
名古屋 051-323-0270
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号
西本町川渕住生ビル13F



脳に焼きつく。
音と映像のＳＦアドベンチャーゲーム
METAL SLADER
GLORY
ファミリーコンピュータ用カセット
メタルスレイダーグローリー
発売中 定価 ¥8,900(税別)
Ⓒ HAL LABORATORY INC, 1991
Ⓒ ★YOSHIMIRU, 1991
Ⓒ LIVE PLANNING, 1991
大型作品
「メタルスレイダーグローリー」で宇宙に行こう。
●どうして僕は、ここにいるんだろう?



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
宇宙の風景が、
キャティ「じゃ エンカイくん……
絶賛発売中
HyperZone
スーパーファミコン用カセット
3Dシューティングゲーム
ハイパーゾーン
定価 ¥8,500(税込み)
© HAL LABORATORY INC. 1991
株式会社HAL研究所
HALKEN

WEEKLY ファミコン通信 no.146
定価280円(本体272円)
週刊ファミコン通信10月4日号（毎週1回金曜日発行）
第6巻　第25号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　小島文隆
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)





9月20日㈮発売　ファミコン・カセット「マリオオープンゴルフ」
HVC-UG　税込価格 6,000円（税抜価格 5,825円）

任天堂テレホンサービス
東京(03)3540-9999　名古屋(052)586-3000
大阪(06) 210-9999　岡山(0862)55-2130
京都(075)525-3444　札幌(011)612-4144

GAME SEMINAR OSAKA
任天堂・電通ゲームセミナー
大阪開催受講者募集

期日：10月27日（日）13：00～17：00 ●対象：関西圏在住の高校生以上の学生 ●応募方法：官製葉書に氏名・年令・性別・住所・電話番号・学校名・学年を明記し、「ゲームについて思うこと」をテーマにしたレポートをまとめ、10／11（当日消印有効）までにゲームセミナー事務局まで郵送。

任天堂・電通ゲームセミナー事務局㋮係　〒104 東京都中央区銀座2-15-14 銀座中川ビル2F TEL03-3543-3266

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
©1991 Nintendo
東京支店 TEL.(03)3254-1781　大阪支店 TEL.(06)245-4155　名古屋営業所 TEL.(052)571-2506　岡山営業所 TEL.(0862)52-1821　札幌営業所 TEL.(011)621-0513


PRINTED IN JAPAN　大日本印刷　©ASCII 1991
T4912625110285　雑誌 26251—10/4